Gamer's Party 闯关族聚会，礼品大派送！ 震撼价 6.99

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.282

天野喜孝访谈：『FF』创作和未来展望！

期末烤场 GameBar 正式回归！

攻略专题

《异世纪传说R》
多重穿越攻略&原创剧情解析

资深撰稿人王俊生开篇宏论：

电视游戏必死

无双报道

前线任务 进化
口袋妖怪 黑/白
皇牌空战 突击地平线
皇家骑士团2 命运之轮
海贼王 大决战
世界传说 光明神话3

特别策划

新瓶盛酒香更醇？
——品评跨时代之后游戏品质的升与降

攻略人行道

《幻想传说 换装迷宫X》流程攻略
《战国BASARA3》赏金首&特别恩赏补完

2010年9月上 总282期
ISSN 1006-5032



Video Game

跋

开宗明义的标题里，其实漏了一个定语三个字：在中国。这自然是笔者故意遗漏的，为的是哗众取宠、惹是生非，如果印成斗大的字体压在封面上，再弄点电击爆炸效果，通常比较能够吸引大众的目光，以至于虽然文章主体废话连篇尾大不掉，但有这个标题撑场面，好歹也算是走过路过不要错过，多多少少增加点杂志的销售量。传统媒体都推行先买后看，搞些刺激的标题，再加上一些三俗的图片，无论好歹先刺激起买家的购买冲动再说。至于买到手是不是后悔，那就只能到时候再说了——不过这套手法对卖小说或者卖电影这种生意确实屡试不爽，杂志恐怕还是难点。杂志总得一期一期地做下去，很难为了一时的销量牺牲未来的买卖，要长期持续性地掏出读者口袋里的钱，没有点真货是不行的。

说起来，这和网游还真有点像。

十六年前，当《电软》的前辈软体动物沉醉于MUD的快感之中、主编为了每个月日益递增的电话费急火攻心的时候，没有人能够想到，这种游戏方式竟然真的会成为将来中国游戏业的主流。十六年来，电视游戏始终停步不前，未能得到哪怕是起码的合法生存空间，而网络游戏却从少数IT精英的高雅活动，一下子蜕变成为男女老幼皆痴迷的大众娱乐方式，从而成为了中国最赚钱最暴利的行业之一。世界的电视游戏巨头在中国的尝试屡屡碰壁，除了那些买卖水货的小商贩和外包工厂的员工以外，再没有任何其他人能够指望从这里分到一碗冷饭。而网游，却培养和建立起了从研发到销售到推广到广告到网络服务到数据存储到高速下载到管理到法规甚至于诈骗等等一套完整的商业和管理链，解决了包括部分玩家在内的几百万人的生活问题，从而成为中国在互联网时代最有影响力、最有代表性的娱乐活动之一。在这样悬殊的较量面前，我们不得不感慨一句：Video Game Must Die，电视游戏必死——而且，它确乎已经是死了，在中国。

请记住这个定语，尽管它没有出现在标题上，尽管它未必会一直出现在正文中。

市场一去势，给电视游戏的

首先动手谋杀电视游戏产业的是市场。再好的产品，没有市场或者无法满足市场的需求，必然只有死路一条。这一刀砍向的就是电视游戏的下三路，直接造成其无法雄起的事实。

在中国，网络游戏与电视游戏的最大区别，是网游具有地位的合法性，因此也就具有合法的市场。以此为基础，网游的开发商和运营商可以根据用户的需要，为中国玩家定制他们所喜欢的内容，或者根据网络游戏的特点和玩家的意见，随时在产品中进行增加或者删改，以进一步满足他们的需求。

而电视游戏呢？除了到现在是死是活都让人不太清楚的神游，还有哪个主机平台在国内具有合法的存在价值？从这一点上看，电视游戏的地位甚至不如街机，后者好歹还有进门的资格，而电视游戏就只能是三姨太或者四老婆，永远都只能从边门进边门出，还得带着面纱装可爱。前阵子北京有个同行写了一篇报道，惊叹于满大街的PSP居然没有一个行货，暗指索尼涉嫌纵容走私。说实话我也不知道这就连路边小学生都知道的消息到底有啥新闻价值，现在居然还有人还做惊奇状义愤填膺，有这闲工夫不如揭秘南京爆炸舟曲水灾去。想当年索尼为了一个明媒正娶的名分，让PS2在国内吃了多少苦流了多少遍泪，到现在也只能睁一眼闭一眼，撒手了之。非不为也，乃不能也。

没有合法的地位，就没有合法的市场，无论是电视游戏的硬件商还是软件商，就没有资格和兴趣为中国玩家定制产品。光是电视游戏的中文化，嚷嚷了多少年，才托港版与台版的福勉强看到几个，而且不管质量好坏，哪怕是翻译器作品也还得笑脸迎着，仿佛是洋大人的恩惠赏赐。反观网络游戏，不管你是世界巨作还是同人小品，哪个敢不说中文就在玩家面前出现？而且汉化质量还必须结合政府审核部门与玩家的需求和理解能力（当然一般政府部门看懂了之后对玩家就没有理解上的障碍了），稍有马虎还会被批得体无完肤，如果FFXIII这种质量的汉化在网游中出现，史艾那些负责汉化人员的祖宗不知道会被问候多少遍了—而且这种问候一定会坚持到放出更新包改正为止。

单是一个中文化的问题就已经如此复杂，为中国玩家定制或者开发相关内容就更是天方夜谭。当然，六七年前，很多进口网络游戏（尤其是韩国的）也曾以同样的态度打发中国的游戏运营商，但很快地便在事实的教育下低了头。你如果不信，大可以揣着现金去棒子岛转一圈，看看那些"宇宙第一"的网络游戏开发商是不是低头哈腰、言必称"完全配合"、"彻底修改"的？说这些话的时候他们心里有没有滴血不清楚，但起码态度是服服帖帖的。而电视游戏开发商呢？既然没有合法的市场，谁花这闲工夫浪费时间和金钱？

说到定制和修改，对于中国游戏的玩家来说，其实是一件相当重要的事情。中国玩家的娱乐习惯，和很多国家的玩家并不完全一致。网络游戏能够普及，虚荣心消费以及社交需求是很大的一个原因。中国大多数人生活水平较低（说得好听点是普通），这形成了在网络中逃避现实的用户基础，而地域广阔



论电

Must Die

一刀

特约撰稿人：王俊生

交通不便，又形成了交友的用户基础。中国大多数玩家进入游戏的基本原因，无非就是这两点，而这又是当前电视游戏不能或者很难提供的。

虚荣心消费和社交需求，同时又决定了玩家游戏的方式，最终造成了网游的游戏性及可玩性与传统概念的大相径庭。中国游戏玩家更能忍受游戏本身的重复性和无聊、不在意故事情节和逻辑性，却重视重复和无聊之后的结果、在意个人在耗费时间、精力和金钱之后的地位变化，并且这种结果和地位变化是能够向外炫耀、能够为众人所知的。在游戏内容方面，中国玩家在单打独斗的个人体验和世界拓展方面兴趣不大，却对结成一个帮派灭掉另一个帮派有着持之以恒的兴趣，这些在那些个以欧美日市场为主的电视游戏里几乎看不到。

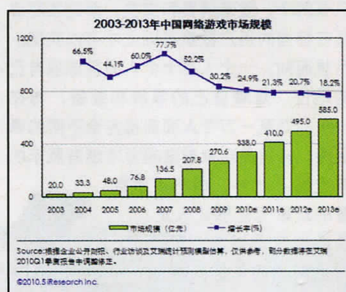
玩过国内原创网游的人都基本说不出那些游戏的情节和故事，或者很容易将之混于一块，这正是因为玩家实在对此毫无兴趣，开发商自然也不加关心，乐得把更多的精力放在等级、副本、装备、经济系统这些东西上。去网吧看看就知道，即便面对的是制作精良的世界级巨作《魔兽世界》，绝大多数玩家所做的也只是快速按动鼠标略过那些介绍剧情的对白。中国玩家所关心的只是到哪里去干什么以及由此可以得到什么结果，在这种实用主义思想的影响下，那些精美的过场动画和精心设计的情节反而成了莫大的累赘。可以想象，如《战神III》是一个网络游戏的话，游戏中为了“无缝读盘”而有意制作的那些无法略过的过场动画将会遭受玩家多大的抨击和批评，而这游戏也极其可能因为这一个原因而造成大量的用户流失—不管它的画面有多漂亮、情节有多跌宕起伏、激动人心。事实上，忽略故事和情节本身并不是用户的错误，游戏需要迎合玩家的需求而不是强求玩家改变自己来适应游戏，可惜的是电视游戏的开发商并不这么看—即便中国立即对电视游戏门户开放，这些开发商的下场也是完全可以预料的。

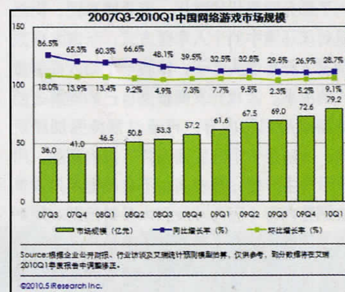
对于所谓的经典关卡设计，网易也曾经做过一个试验，他们尝试在一款网游中违反所谓的关卡设计规则，不追求学习曲线、不考虑循序渐进的升级方式，而只是以随机方式生成地图、随意摆放怪物，结果玩家照样乐此不彼，完全没有一点反感或者不适。这从事实上证明了国内玩家所追求的游戏性的不同，往往有很多行业中的开发人员会对此嗤之以鼻，认为这是中国玩家的素质问题而不思适应与修改，事实上不重视这种区别的开发商，在国内行业里的生存空间已经很小，而且也将越来越小下去。

电视游戏的封闭环境以及通过故事来诠释游戏的方式很难实现玩家的上述需求，即便是在引入了Xbox Live Tag和PS Tag的今天，用户在电视游戏中获得的个人满足仍远远逊于网络游戏。客观来看，中国网络游戏的玩家其实颇有点像丛林中的原始部落，他们追求的是最本能的满足，通过武力、化妆和服饰来突出自己，以慑服对手、获得尽可能多异性的亲睐。与他们相比，电视游戏的玩家倒有点像那些穷极奢华之后意图找点刺激的贵族，追求的只是探险本身的快感和情节上的体验。请注意这里笔者仅仅是做一个形象的比喻，没有任何贬低网游玩家的意思。事实上追求本能快感并无任何可耻或不妥之处，我自己都很欣赏这种生活方式，而所谓的中国游戏“贵族”们，现在正被网游玩家们杀得落荒而逃，这也是不争的事实。一种没有朋友圈、无法实时炫耀自己等级地位的游戏方式，在中国毫无前途可言。不幸的是，电视游戏正处于这种尴尬的局面。

除了市场需求这一决定性因素以外，市场门槛也是束缚电视游戏在国内发展的一大症结。作为最普及的游戏平台，2009年PC在国内的普及量已逾2亿（保守估计），网络用户则为3.84亿（CNNIC《第25次中国互联网络发展状况统计报告》，2010年1月），在大城市里一家拥有两三台电脑、全家上网已是常事。这其中有80%以上的设备和网络被用来玩游戏，或者使用在与游戏相关的方面。相比较而言，即便现在全世界买得最好的次世代游戏主机Wii，也未及国内PC普及量的一半，在国内个人电脑+网络面前一败涂地，连提鞋都不配。







↑中国网游市场一路走高，这和国家的支持政策有着直接的关系。

需要购买新硬件才能使用的电视游戏，无疑增加了消费者加入的门槛，更何况当前的主流机种有三种之多，具体选择选择起来也往往让人挠头—毕竟全机种制霸的玩家是少之又少。而基于PC平台的网络游戏没有更换硬件的烦恼，在市场竞争上无疑又占了相当的上风。

最后一个往往被人忽略但却相当重要的因素是，网络游戏堪称时间杀手，而注重结果的中国式MMO RPG尤甚。一个人每天的时间是有限的，一旦被网络游戏所占据，玩家将很难再有时间花费到电视或者单机游戏上去。在这方面，网游较之电视游戏，几乎已是无敌的了。

电视游戏的必死

商业模式—断肢，给电视游戏的第二刀

在这里我们不说盗版（对电视游戏来说这是直接致命的打击，网游就安全得多），只谈正版（先不管在国内是否可能）。单从商业模式来看，网络游戏无疑更加先进、也更加符合中国人的消费方式与消费习惯。这方面的优点对于电视游戏来说犹如直废四肢，让电视游戏再无还手之力。

就如同“跋”中所说的那样，电视游戏的商业模式与传统杂志、电影等一致，都是直接销售产品主体，用户先付钱后消费，属于卖家强势的方式，这种商业模式在商品奇缺的卖方市场下非常有效—大家应该还记得在MD与SFC打得火热的那个年代，一张新游戏的热门盗版卡（比如街霸、FF等）随便卖卖都能开个2、300元人民币的售价，为什么能够做到这一点？无非就是一个“少”字：游戏选择空间少、娱乐方式少，只要你想玩，不怕你不买他的东西。此外，在那个年代，作为娱乐产品一员的游戏，很大程度上也具有一次性消费的特点：它不象买一个电视机，你拿到了货不付钱商家还能把电视机拿走避免或者减少损失。游戏你玩过了爽过了，就算把它还给商家，它给你带来的精神愉悦还属于你，任何人都无法拿走，所以采用后付费方式的风险实在太大。

但先付费的方式，必然是将风险转嫁到了玩家的头上。电视游戏虽然目前也已进入了部分网络化的时代，但总体来说，仍然是封闭环境中的个人享受方式，玩家大多数情况下都是埋头苦干，体验一个动人或者雷人的故事。游戏开发商根据自己的理解去创造游戏规则和内容，再通过宣传强加给玩家，所以是一个开发商强势下推的商品，用户没有主导权，开发商也不会根据用户需求去调整内容（因为涉及到太多封闭游戏规则内的调整）。由于用户并不清楚产品本身的质量究竟怎么样，所以购买游戏产品往往处于“打闷包”的状况。

作为一款精神享受的娱乐产品，玩家花了钱（而且是相当不小的一笔钱），对某款游戏是否能够让自己得到预想中的满足仍然是难以确定的，这实际上造成了用户消费的一个门槛，消费者在实际操作中，往往需要通过比较口碑、朋友圈介绍、广告等等综合信息之后，才能做出最终判断，确定自己是否值得支付这笔费用，而这对于产品销售和普及来说是一个很大的阻碍。

而在实际的商业活动中，几乎所有的电视/单机游戏发行商都会采用过度宣传的方式来推广游戏。因为他们清楚自己的收入来源于售出的拷贝数量，就好像本文开始所说的那样，不管用怎样的方法都好，只要能够刺激起一个用户的购买冲动，就能多增加一份利润。在这个基础上，游戏本身的质量反而倒在其次了—反正只要成为了游戏的用户，开发商就已经拿到了该拿的钱，对游戏再反感也不可能退货，颇有点“哪管死后洪水滔天”的架势。

这样的事情做多了并不是一件好事，因为玩家并不是傻子，很少会在被骗了一次之后再三再四地上当。过度宣传的结果，是造成玩家越来越谨慎的出手。现在电视游戏的类型越来越集中在几个典型的类型上，而玩家所倾向购买的也基本都是那些大作的续集，对于新作往往要经过很长一段时间才能逐渐认同，这些情况都是传统商业模式所造成的。

即便是一款优秀的电视游戏，而且撞到了大运变得非常卖座，在传统商业模式下能有多赚钱呢？现在全世界卖个200万份拷贝已经可以登堂入室成为大作了，而费这么大劲所得到的利润往往还不及网络游戏的一个零头。

网游之所以利润丰厚，在于其商业模式的先进性，在国内尤其如此。国内网游的开发商是绝对的逐利之辈，但这并没有任何不妥之处，相反地，为了能够最大程度上获取利润，开发商往往会遵从玩家的习惯，想方设法地降低门槛，尽量在不知不觉中，让用户自愿地掏出钱来，而且持之以恒，给自己带来长远的利益。

首先相当重要的一点，就是国内网游已基本采用了免费游戏的方式。所谓的免费游戏，并不是现在电视游戏所流行的“有限免费试用版”概念，而是真正意义上的免费。玩家从下载到正常进行游戏，不需要额外地付出一分钱，在消费上并没有任何心理上的负担。

游戏开发商和运营商这样做的唯一目的，是为了聚集尽可能多的人气。前面说过，在中国，网络游戏玩家的主要目的只有两个：虚荣消费和交友，而这些都必须在相当的用户数量基础上才可以实现。可想而知，一个人在十个人面前展现自己的地位、炫耀自己的等级和装备，与在一千、乃至一万个人面前是完全不同的满足感，自然是玩家数量越多才越有展示的成就感。此外，拥有更多数量的玩家也能够让人更快的结识新朋友，符合当前国内年轻人在情感与性爱方面朝秦暮楚快餐式消费习惯。



免费网络游戏所采用的是后付费方式，以玩家自愿为原则，这实际上把付费的主动权交给了玩家，将玩家付费的门槛和风险降到了最低。从原则上来看，后付费方式对游戏内容要求更高，如果不是对玩家有足够的吸引力，很难吸引玩家进行消费，因此几乎所有的网络游戏都非常注意与玩家之间的交流，搜集用户的意见和建议，并随时通过补丁下载进行修正改善，而这是当前电视游戏做不到或者根本不屑去做的（其实采用先付费方式的电视游戏这样做也根本没有意义）。所以客观上，中国的网络游戏较之电视游戏，更贴近用户的需求、更适合用户的喜好，换而言之，具有更出色的设计和内容。即使在付费行为本身，网游的表现形式也更加温和。与电视游戏那种传统的商品销售方式不同，现代的网络游戏实际提供的是收费服务而不是商品买卖，玩家通过付费这种方式获得更加便利和舒适的用户体验，这往往比强卖一款商品更具有吸引力，而运营商又常常运用循序渐进的方式，引诱消费者养成消费习惯、逐步提高消费额度。

举个简单的例子，一个免费的网游玩家在进行了几小时游戏之后，可能会觉得每次接受新任务还需要去找寻执行任务的地点，比较麻烦并且浪费时间，这个时候开发商会以非常低的价格（比如1元人民币包月）提供一个自动传送到相关地点的道具给用户，而且往往会先给用户免费试用一次的机会。玩家在试用之下，感觉到非常方便，而且每月1元也几乎可以忽略不计，因此往往会禁不住诱惑迈出消费的第一步。

免费玩家一旦开始接受收费服务这种方式，往往容易变得一发不可收拾。过不了多久，他就会为游戏中的自动补血功能每个月支付2元人民币，接着再为自动打怪每月支付5元……很快地，这个免费玩家就会成为游戏付费的中坚力量。

随着时间的推进，玩家等级越来越高，所获得的装备和称号开始让更多低等级玩家所欣羡，而他自己也建立了越来越大的朋友圈，甚至已经开始与朋友圈中的异性或同性有了实质性的交往。在这种情况下，游戏内容本身已经变得不再重要，为了维持这样的地位和在朋友圈中的影响力，这个玩家需要继续付费、继续游戏……一年、两年时间过去了，等到他离开这款产品的时候，回想一下自己在其中所耗费的时间和金钱，必然会吓一大跳。

运营商很清楚，用户的第一个消费念头往往因冲动而起，如果支付手段过于繁琐往往会很快打消掉他们的消费冲动，因此网游运营商还尽最大程度降低用户付费的门槛，通常网游都支持各种类型的支付方式，从实体卡到固话、手机短信、网银、支付宝乃至神州行移动电话充值卡等等，无所不用极致，让用户能够以最便利的方式最快捷地完成付费，这样才能吸引用户进行长期消费。这种灵活多变的付费方式也是电视游戏那种呆板的传统商业模式所难以比拟的。

为了最大程度地吸引玩家，网游开发商还往往极其重视非付费用户的感受，让他们有起码的生存空间，以便维护住一个起码的游戏环境。网游开发商其实很忌讳竭泽而渔，不到万不得已他们并不会去榨干玩家最后一滴油水—当然那些行将倒闭期冀最后捞一票的网游则另当别论。



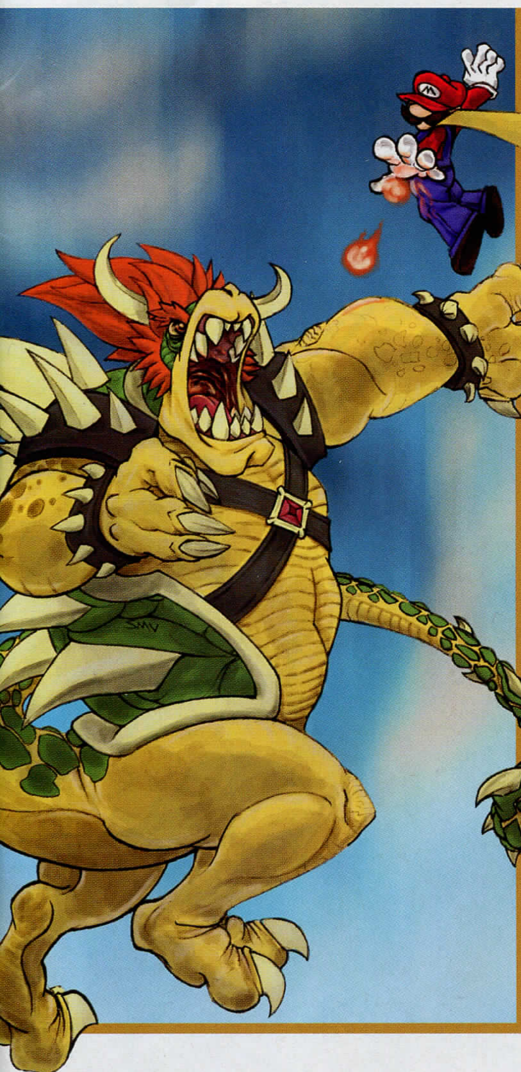
先进的商业模式决定了网游具有更大的商业价值。目前国内一款普通水准的MMO RPG，如在线人数在3万以内，其月收入大致是最高在线人数x 100这个样子，也就是说每个最高在线用户每个月的贡献值在100元人民币左右。也许你会觉得看起来并不怎么样？通常这种水准的MMO开发成本也就在300-500万人民币之间，加上首期推广成本一般不超过1000万人民币，之后就可以进入现金流的正相循环，游戏如果能坚持一年不到，完全可以做到对本对利，这是同样代价的电视游戏所难以匹敌的。

至于那些成功的作品，其吸金能力就更为可观了。3万人以上的游戏，人均消费可挖掘空间会变得更高，而一款有潜力的MMO，在最高用户人数突破20万之后往往会发展得一发不可收拾。2009年最成功的MMO RPG《蜀门》，在实现20万人在线之后每月收入超过4000万人民币，而即便是《劲舞团》这样的休闲游戏，在运营了5年、逐步开始走下坡路的时候，也能凭借不到20万人的在线人数实现了每个月4500万人民币的销售额，无须有多大的想象力，你就能看到一款成功的网游所具有的巨大经济价值。难怪盛大、久城、巨人等等能够凭借一款成功游戏就实现上市的目标，在此之前，电视游戏开发商还没有因为一款成功作品便获得上市资格的先例。

同样是200万的用户，一款电视游戏在好的情况下可以获得不到1亿美元的收入，其中利润约为1-2000万美元左右，而一款达到这个标准的网络游戏可以有起码三年的寿命，最低程度也能实现超过10亿美元的收入，并从中获得不低于8亿美元的毛利。在开发成本几乎是1：7（电视游戏：国内网络游戏开发）的状况下，冒着同样的不成功风险和支付少得多的市场费用，投资商会做何选择？这已经是一个基本的常识问题了。

当然，必须看到国内网游目前的竞争也已进入白热化，200万最高在线的网络游戏几乎已是天方夜谭的神话了。2009年以来除了《蜀门》、《成吉思汗》两款作品稳定在20万人左右以外，再无新作的成功范例。代理游戏中的《AION》在轰动了半年之后用户便流失到不足8万人，而上月最新上线的《龙之谷》在笔者完稿时虽已达到60万在线人数，但能够维持多久尚难有定论。但必须看到的是，电视游戏的竞争同样极其激烈，更多的产品不要说百万级，就连50万级、20万级都已经是谢天谢地谢亚龙了。20万的电视游戏难以保本，而20万的网络游戏却仍然可以掘得2亿美元的收入和1.5亿美元以上的利润，这就是差距，在这样的差距面前，电视游戏又何来还手之力呢？商人都是逐利的，凭什么要求他们置暴利的网游不顾而去开发销售风险巨大、商业模式老套的电视游戏呢？

政策、产业及关系行业——杀死电视游戏的致命一刀



电视游戏在国内的卑微地位源于政策的影响。2000年国务院转发的文化部44号文件明确限制了电视游戏主机在国内销售上架的可能性，而平台的缺失直接导致电视游戏软件市场的丧失。2003年，索尼曾想另辟蹊径在国内推出行货PS2，结果最终也不得不倒在了44号文件和繁琐的软件审批手续上。与任天堂瓜葛颇深的神游算是走了一条具有中国特色的曲线，打着电脑的旗号售卖任式的产品，主管部门看在其倾销过气产品和便携式游戏机的份上睁一眼闭一眼没有太多的计较，但神游Wii的计划仍然没有逃过44号文件的制裁而胎死腹中。2007年，微软亚太地区的负责人曾亲口向笔者表示，Xbox360进入中国的一切准备工作都已就绪，但是他们并不看好政府主管部门在政策方面的进展，最终觉得过于麻烦而选择了放弃。在现阶段44号文件依然有效的前提下，寻求电视游戏在中国的合法地位根本就是空中楼阁，它与网络游戏的竞争也无从谈起，尚未开始便已经输得彻彻底底。

今年7月16日，由于美国的强势介入，中国同意遵循世界贸易组织WTO的裁决，于2011年3月19日以前对美国进一步开放娱乐产品市场。此前美国曾诉讼中国对进口和分销书籍、音乐、电影和其他娱乐产品设置障碍，这里的“其它娱乐产品”即包括电视游戏主机和软件。

中国的这一决定被视为对电视游戏的谨慎利好，但是否会由此废除44号文件，或就此直接开放电视游戏尚难以定论。事实上，鉴于当前电视游戏全部都由海外开发商研发，考虑到PC单机进口游戏及PS2行货、神游相关汉化游戏的前车之鉴，很难想象中国玩家能够及时、足量的玩上那些世界流行的电视游戏一最起码那些比WLK不知残忍多少的战争游戏就不可能轻易登场，而这类游戏现在正是电视游戏的主力软件。

从表面上看，政策的限制只是一份文件带来的影响，或者可以简单归结于政府主管部门的国家产业保护策略（这里需要插一句的是，国家对文化产业所采取的保护方式总体来说还是值得肯定的），但往深层次去看，一份文件历经十年难以松动，实际上还是与商业利益相挂钩。

前面说过，网络游戏的商业模式先进、经济利益巨大，已经形成了完整的商业利益圈。如果说，目前中国直接的网游从业人员有4万人的话，与网游相关或者依靠网游吃饭的人则少说有400万人，而其中影响最大的当属网吧与IDC （互联网数据接入商）。我们可以毫不夸张的说，网络游戏即是国内所有网吧的存在基础，一旦没有了网游，这些网吧基本都要关张。全国3.84亿网民中，有1.35亿通过遍布全国的13.8万家网吧上网（2009年中国网吧市场报告，文化部2010年6月），网吧是中国最重要的互联网宽带用户之一，一旦失去了他们，中国IDC们（这里主要是电信和联通）光是在接入方面每年将失去至少20亿人民币的收入（2009年中国网吧市场报告，文化部2010年6月）。

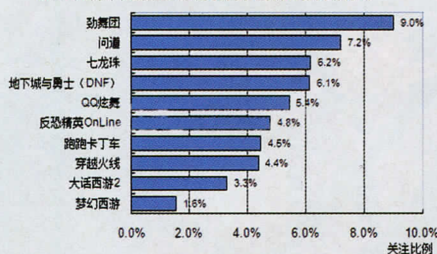
除了网吧以外，中国的IDC也和网游运营商紧密相关。运营商或许可以自己购买服务器，但所有的网游服务器都需要租用IDC的机柜和带宽，而这是IDC最重要的基本收入之一。此外的增值服务如CDN（Content Delivery Network）高速下载等也被网游运营商广泛采用。

众所周知，目前中国的IDC仍然是国有企业，在这种情况下，政府在决策时就不得不考虑这些国有企业的利益问题。说挟持也好、说同流也好，总之无论如何，国家的相关政策对于互联网和网游相关产业总体是比较公平、相对合理的。而网游运营商，一方面每年给国家缴纳了大量的税收，另一方面又有很多海外上市企业，再加上是国内为数不多的“Clean Money”，不但无烟而且出身干净，所以也普遍受到国家和地区政策的保护甚至优待。不用说程序员、美术还有游戏设计师这些专业人士的选择，就连前台接待和扫地阿姨也更乐于在网游公司中打工。现如今中国育碧的简历已完全不如搜狐或者腾讯值钱，后者的镀金在创业时更受投资商欢迎（说实在的，对于活跃在国内的投行来说，有育碧经历基本只有减分没有加分的可能）、在跳槽时更容易讲价。必须看到网游在国内已经进入了一个良性循环的局面，电视游戏难以望其项背。

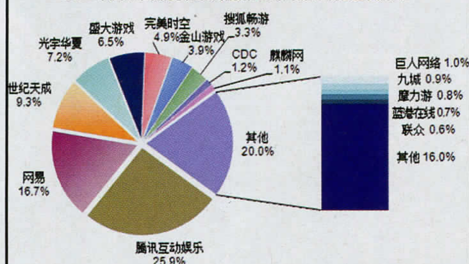
我们完全可以想象，即便文化部44号文件于今日立即取消，Xbox360、PS3和Wii等能立马进入中国市场，它也必然在网游面前一败涂地。电视游戏基本上就是硬件商、发行商与软件开发商之间的游戏，别人很难插手，也很难绑定国有企业的利益，也很难如网游那般影响到数百万人的生计。这样实际操作起来的困难是很多人难以想象的：首先那些老牌的电视游戏开发商和发行商先得汉化自己的产品，然后因为不再具有自主发行资格，每发行一款产品都要通过国内的出版机构获得一个出版号，而为了这个版号还可能花上几个月甚至一年去修改一些游戏内容。等到游戏好不容易通过审核能够上市了，又受到盗版、装机量和时间差的影响，最终卖不了几个钱。而一旦没有足够的经济利益作为支持，从产业内部到外部各种问题都会在很短的时间里爆发出来，从而轻易地将之毁掉。从中国的现状来看，电视游戏缺少足够的土壤和水份让其生长，是一个不适合生存的异类，在网络游戏面前，除了立即缴械投降、转身默默地死去并无其他的选择。

Video Game Must Die，在电软这份主打电视游戏的杂志上发出这声呐喊似乎有些可笑，但仔细想想，实际又何尝不是这样的结果呢？适者方能生存，落后必将灭亡，电视游戏哪有什么锦囊妙计能够避免这样的结果？

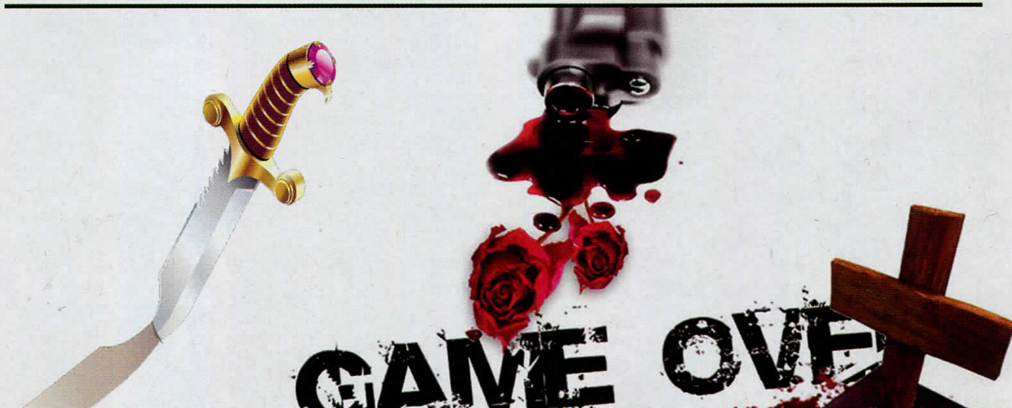
愿电视游戏安息，入土为安，阿门。



↑在所有受玩家关注的网游中，国内的产品也并不是占到了主要地位。



↑网络游戏运营商的利润来源远比电视游戏厂商要丰富很多。



继成功举办《超级街霸4》北京争霸赛之后，《电子游戏软件》杂志社拟定每个月举办一次读者聚会或者游戏比赛活动。详细的活动安排会在“《电软》官方博客”中实时更新，请有意参与活动的玩家留意。

Gamer's Party!!! “闯关族聚会”开始啦!!!



免费报名啦!!

有游戏，有朋友，还有礼品哦!

- **活动名称**：游戏嘉年华&3D体验会
- **时　　间**：2010年9月11日（周六）下午14点到17点
- **活动地点**：北京市朝阳区建国路87号新光天地商场5层A区Panasonic展厅（地铁1号线大望路站东北口）。
- **报名方式**：登陆《电软》官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame，内设有活动报名帖，免费报名。
- **活动主题**：玩家交流会+3D体验
- **活动内容**：1、玩家和小编的游戏交流对战（具体游戏待定，依据报名者意愿统计），活动时间2小时。
  2、3D版《阿凡达》游戏体验，半小时。
  3、3D展厅参观，大约下午16点半开始，大家自由活动，直至离开。
- **活动主持**：小沛、大粽子、宇多田、肥皂
- **抽奖活动**：活动现场将抽取5名幸运玩家，获得精美礼品一份。

鸣谢：松下电器（中国）有限公司北京展示分公司

※参加本次活动的读者，到现场时请持本页的复印件作为入场凭证和抽奖资格证明※



GAME SOFTWARE 电子游戏软件

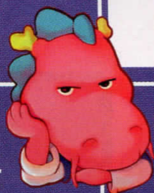
VOL.282

封面图：异世纪传说R

ET_MAX[奥斯丁] 制作

2010年 9月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
蔬菜汁
宣　科
特约画师：华　尧
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明

Focus on Game News

VOL 282

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←微软近日在台湾举办Kinect for Xbox 360媒体体验会，台湾媒体与玩家第一时间感受到了Kinect的无限魅力。



《恶魔城 暗影主宰》日语版公布

本刊讯 KONAMI 在8月14日宣布，今秋将在北美发售的PS3、Xbox 360动作游戏《恶魔城 暗影主宰》将会制作日语版。日语版的部份声优名单也伴随着这个消息公布。

《恶魔城 暗影主宰》是由英国的Dave Cox担任制作人、西班牙的Mercury Steam Entertainment担任开发、小岛Production担任监督的《恶魔城》系列最新作。日语版的总监督为小岛秀夫、配音监督为村田周阳、制作则由今泉健一郎担任。

小岛秀夫表示："虽然在制作这款游戏的时候我会提供各种建议，不过最终仍然是由Dave和Mercury Steam决定是否要采纳这些建议。"

日语版的声优有大冢明夫、藤原启治、菊地由美、大冢芳忠、井上喜久子、麦人等众多知名声优、不过目前还没有角色配音名单的相关内容、还不确定各声优在本作具体所配音的角色是谁。熟悉《合金装备》的玩家应该不难发现，上面的这些声优有许多都是之前在MGS里献声的人，比如大冢明夫的Snake、大冢芳忠的贾维斯。井上喜久子的阳阳、麦人的**コールドマン**等等。





《暖洋洋的猫村》预定礼品可爱公开

本刊讯 由CAPCOM制作，即将发售的PSP游戏《怪物猎人 暖洋洋的猫村》，近日公布了预定提供给日本各大零售商的预约特典，包括游戏特制透明档案夹、手帕、杯垫、点数卡、小钱包、日记本等。另外，首批生产版本中还会同捆印有发售纪念活动网址的宣传单，只要登陆专属活动网站就可以参与抽奖活动，有机会抽中"Hello Kitty布偶"或"原创艾路吊饰"，活动时间自8月26日起至9月30日为止。

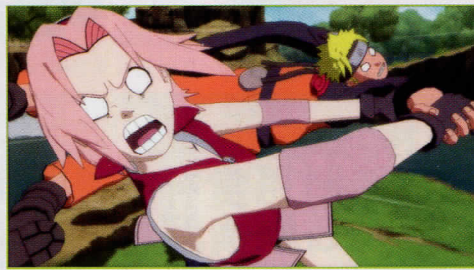
PSP《怪物猎人 暖洋洋的猫村》是以《怪物猎人》里人气小猫艾路作为主角的游戏，预定8月26日推出，价格3990日圆。





《火影 终极风暴2》网战消息公开

本刊讯 由NBGI制作的《火影忍者疾风传 终极风暴2》近日公布了网络对战消息，这也是本系列第一次支持网络对战，目前公布了"玩家对战"、"阶级对战"两种对战模式，玩家可以搜寻全世界的玩家进行对战。关于对战功能的详细情报目前还没完全公开，不过单机模式里很多系统公布，在战斗中玩家除了要操纵自己的角色之外，还可以选择两名支援型角色，在画面上支援角色图标亮起后就可以使用支援技，多种多样的支援技使得游戏更加多元化。游戏里





还可以发动觉醒状态，具体需要体力处于红色状态，查克拉全满后就可以发动，发动觉醒之后角色各项能力都会提升，外表也会发生变化。

本作将于2010年10月21日推出，售价7329日元。另外本作的试玩版已于7月29日在 PlayStation Store和Xbox LIVE上提供下载。

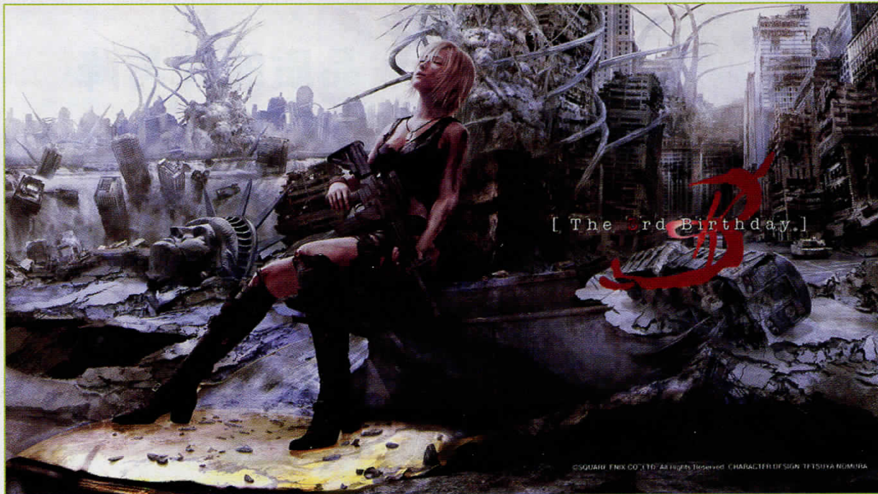


《第三次生日》系统介绍公布 阿雅重出江湖势必备受关注

本刊讯 由SQUARE ENIX制作，预定2010年冬季推出的PSP动作角色扮演游戏《第三次生日》，日前于官方网站放出系统介绍，并开放了桌面壁纸供玩家下载。



本作采用即时操控的枪战动作玩法，玩家所扮演的阿雅，将通过只有自己能使用的"Overdive"系统，让自己的精神转移到战场四处的士兵身上，通过灵巧的回避行动闪避扭曲者的攻击，再以强力的武器完成消灭扭曲者的任务。战斗中阿雅可以使用按钮实时切换使4种武器。武器的种类繁多并可自行改装强化，所以要根据敌人具体情况选择合适的武器进行攻击。另外，阿雅的衣服会因为战斗中所遭受的伤害而逐渐破损，衣服破损越严重遭受的伤害也就越大，这点必须特别注意。



美式摔跤格斗类游戏至高作 向着男人的梦想进发

SOFT 美国专讯

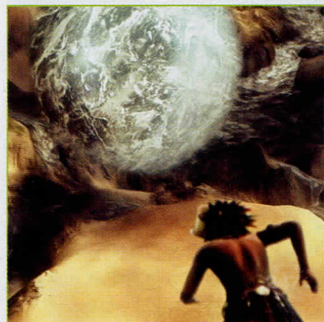
本刊讯 EA将于10月发售的摔跤格斗类游戏《MMA》近日公布了众多游戏消息。游戏将以前所未见的方式，让世上最精彩刺激的格斗运动在玩家家中的客厅逼真上演。游戏将挑选世界顶尖的格斗家，或是带领你自创的武术天才，征战世界各地取得晋级机会，成为最终的MMA冠军。游戏中玩家可以造访世界各地，向各地不同的武术师傅学习多种格斗技巧。挑选各式量级、规则设定，然后在众多的牢笼或格斗场上迎战挑战者。挑战将延续至网络世界，带来堪称最丰富的MMA游戏内容，包括可以创造及分享自创斗士，以及有奖格斗等等。

游戏里还增加了最传神的“MMA 游戏体验”，游戏中提供多种武术、规则设定、地点，以及来自 MMA 运动界的明星，并原汁原味的忠实呈现。在格斗场、六角或圆形牢笼中展开竞技。格斗场女郎、格斗助理以及业界最负盛名的裁判Big John McCarthy，让格斗竞技环境无比真实。在生涯模式中，玩家可以造访日本、巴西、泰国和美国最知名的武道馆，学习新的技巧。





带领自创斗士逐渐晋级，登上混合武术最盛大的格斗舞台STRIKEFORCE。每次玩生涯模式都可获得截然不同的独特体验。



育碧让玩家扮演上帝 全新风格下载游戏公布

SOFT 欧洲专讯



本刊讯 育碧近日公布了几张另类风格游戏的截图，本作对应PSN和XBLA。

最近几年大作不断的育碧公司近日在自己的网战上发布了一款全新游戏截图，本作作为下载游戏，对应PSN和XBLA，名字为《From Dust》。在游戏中玩家将会扮演上帝的角色，帮助土著人保卫自己的部落不被外人侵略，还要保护自己的村庄不遭受大自然的威胁。游戏玩法十分新颖，一旦玩家成功拯救了村子，自己的部落就会越来越壮大，游戏还允许玩家通过寻找新的陆地来拓展世界范围，在本游戏中玩家能体验到各种不同元素，因为游戏风格新颖一下子就受到了很多玩家的期待。

GT5千呼万唤始出来 新颜色限定主机同捆推出

HARD 日本专讯

本刊讯 由Polyphony Digital开发，SCE预定11月3日推出的PS3赛车游戏《GT5》，将发售游戏初回生产限定版和蓝色PS3主机同捆版。

初回限定版的内容有380页的解说册，里面详细记载汽车的历史沿革、构造和改装的各种知识，可以活用在GT5的攻略上。还有可以从PlayStation Store 下载车辆的密码卡。另外值得关注的还有PS3主机同捆版，同捆版包括有游戏、上述的游戏初回限定版、还有以充满金属光泽的“钛蓝色”为基调的160G PS3，一支“钛蓝色”无线手把，AV 端子，USB连接线。

《GT5》自从公布消息到现在为止一直在考验着玩家的耐心，一次次的延期已经让喜爱本作的玩家近乎抓狂，这次公布的限定同捆版主机消息无疑给玩家注入了一针强心剂，随着发售日的日益临近，玩家对本作的热情也越发高涨，届时必定会人气满棚，加上这次限定主机的颜色是全新的颜色，更会增加消费者的购买欲望，究竟《GT5》发售日会形成怎样的壮观景象，敬请玩家期待。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

SEGA卡片游戏公布



由SEGA制作的NDS游戏《历史大战ゲッテンカ 天下第一大混战》，以日本战国武将为中心，组合武器和道具增添战略性。最大支持四人无线对战。预约特典将附赠街机台也能使用的角色卡“Sunrise 龍馬”。游戏将于11月25日发售，售价为5040日元。

《皇牌空战X2》预约特典公开

预定8月26日推出的PSP游戏《皇牌空战X2：联合突击》宣布举办“预购以及首购游戏送限量特典活动”，即日起预购及首日购买游戏即可获赠限量特典“天蝎α小队特制金属钥匙圈”，数量有限送完为止。

《孤岛危机2》发售日正式确定

EA之前宣布《孤岛危机2》延期到2011年发售，近日开发商Crytek近日在Twitter上宣布，《孤岛危机2》确定将于2011年3月22日在北美上市，2011年3月25日在欧洲上市。游戏届时会发售3D版和普通版两种版本。



EA爱心捐款

近日EA在美国新奥尔良举办盛大的狂欢主题造势活动。在活动中，负责研发《MADDEN11》的EA SPORTS Tiburon工作室，捐款十万美金给美国野生动物基金会（National Wildlife Federation），为清除墨西哥湾漏油以及湿地复育尽一份心力。

乡田龙司回归《如龙》

SEGA人气大作《如龙》最新作第四位主人公身份明朗，他就是二代里面登场的人气角色乡田龙司，前三位早已公布的主人公分别是真岛吾朗、桐生一马、秋山峻。

《生化奇兵：无限》公开

Irrational Games于8月12日公布了他们正在制作的下一款游戏《生化奇兵：无限》最新游戏画面，这次的场景跟以往密闭的海底完全不同，而是在3万英尺高空的浩瀚天空 。作为《生化奇兵》原作的开发单位，Irrational Games宣称这一次将采用全新引擎来表现梦幻般的空中楼阁；运用全新的动画及AI系统来刻画主角的女伴伊莉萨白。由于故事发生在3万英尺的高空上，玩家将会体验到与前作完全不同的难关。

游戏背景设定在上世纪初充斥者巨型飞艇和热气球飞行器的全盛时期，玩家将在天空之城“哥伦比亚”中展开一系列的冒险旅程。这座空中城市寄托了1912年代美国人的梦想，但因为一些不可告人的目的使得该城市开始武装了起来，从此以后整座城市消失在云端中……

《VR网球4》震撼发表

近日SEGA正式公布了旗下人气网球游戏《VR网球4》，本作目前暂定是PS3平台游戏，但是也不排除在其它平台上发售。游戏将支持PS MOVE和3D技术。通过PS MOVE的动作感应操作，击球角度、以及击球强度的控制实现成为可能。本作预计在2011年发售，游戏中登场的网球明星和新要素将在今后陆续公开。







PS MOVE首批游戏《运动冠军》抢先试玩
次时代体感游戏全盛时期即将到来



本刊讯　PS3体感控制器“PlayStation Move”即将于9月15日开始发售，首批搭配推出运动游戏《运动冠军》，本作是由Zindagi Games开发，SCE发行，并且有繁体中文版。游戏中收录射箭、桌球、剑术、飞盘高尔夫等大众运动，搭配PS Move的体感操作享受游戏全新玩法。在游戏发售之前我们抢先来看看PS MOVE和《运动冠军》究竟是什么样子吧！

游戏开始之前我们先来熟悉一下PS3体感操作装置“PS MOVE”，“PS MOVE”内建的3轴陀螺仪感应器、3a轴加速感应器和地磁感应器，精确感应控制器的所在位置、移动方向、倾斜角度与转动方式，从而完成精准的动作指向与空间定位，另外也支持现有PS3无线手柄的震动回馈。

关于《运动冠军》一共收录了6种热门运动，玩家可以单独挑战超过20种不同的小游戏或是与同伴游玩。依照项目的不同可以选择使用1个或2个控制器游玩，只需使用1个的项目有“滚球”、“桌球”、“飞盘高尔夫”，可使用1个或2个的项目有“射箭”、“剑术”、“沙滩排球”。游玩模式包括单人游玩的“冠军杯”与“挑战模式”以及最多4人游玩的“自由游玩”。每个项目分为「铜杯／银杯／金杯」，游戏一开始会有10名选手供玩家选择，每名选手具备2套服装供其更换。各游戏项目备有11个关卡，内容包括关卡内附的新手教学与挑战模式等。每关依据不同任务需求，最多可取得3颗星星，一开始只开放铜杯，需凑满星星数方能开启银杯、金杯。

滚球



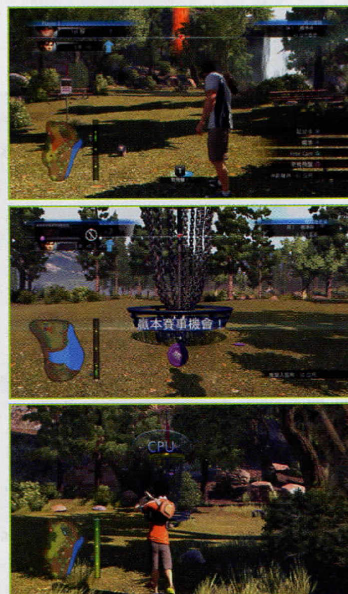
玩家将目标球掷出超过发球线，参与者轮流掷出滚球，以最靠近目标球的滚球为标准，掷球距离目标球最远的玩家可获得连续发球机会。玩家于发球时可任意敲级场上任一球体，妨碍对手得分并想办法让自己更靠近目标球。得分技巧就是力道的控制，目标球的远近和位置也是影响得分的关键之一。

乒乓球



轻巧地拿着控制器模拟球拍使出正反手击球，可藉由画面指示的落点位置与时机提示来判断打击时机，时机力道拿捏恰到好处就能打出火焰必杀球，配合前进后退做球制造得分机会，或是施展削球、抽球、吊球等高级技巧，是个有点难度但拟真感不错的项目。

飞盘高尔夫



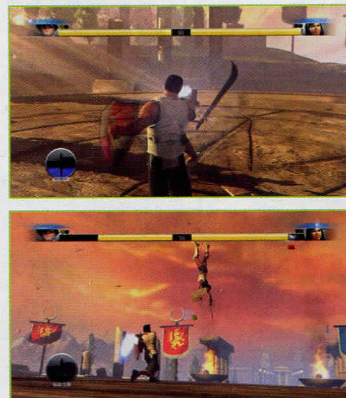
顾名思义，这个游戏玩家用的不是高尔夫球而是飞盘。玩法与高尔夫近似，但以手当球杆、飞盘当球；运用“开盘、中距离、推盘入篮”三种飞盘类别，根据具体地型打出远、进或左、右弯盘，想办法飞越水池、树丛，最后投入目标。记分方式和高尔夫近似，有标准盘限制，低于标准一盘为博蒂，超过一盘为柏忌。另外，本模式游戏里有逆风、顺风设定，开盘前要多留意一下。掷盘时的力道和方向影响飞盘的行进方向，想让飞盘直线飞行，尽量别让手肘有太多弯曲，维持水平掷出。

射箭

这个游戏手最容易酸，但也是拟真感最高的一个项目，使用2个控制器搭箭时，右手做出自背后箭袋取箭姿势取箭，再将右手控制器移前与左手控制器轻触，有如搭箭上弦的感觉，这时左手向前右手向后拉开作出拉弓姿势，为箭积蓄射击能量，拉满至100% 方能射出。1个控制器的状态下，系统会自动拉满弓弦，仅需取箭与瞄准即可。请务必注意，射箭时左手控制器务必垂直，不要下垂至水平以下，因为进入瞄准状态后，射箭者仅能就瞄准处为同心圆的一定范围内观看，无法改变位置。



剑术



决斗场上的剑术生死对决！1个控制器持剑时，需要按键使用盾牌阻挡敌人攻击，2个控制器则左右手各司其职。可使用剑或盾攻击对方，使用盾牌可累计能量，累积满再多砍一刀就能进入超级状态，接着在时间内完成屏幕指示就能给敌人一记重伤，对方倒在地上不能动弹时，靠近且右手高举轻转画圆，可对倒在地上的敌人追加攻击，两者搭配再加上防御得当就能取得胜利。不过注意对方也可以进入爆裂状态时，这时闪远一点就能躲过。玩家在移动控制上，通常需按 Move 钮左右闪躲、向后跳开，虽然持盾阻挡可累计能量又能给敌方快速反击，但盾牌可承受次数有限，打烂了会没地方躲。总之，攻击时一边打烂对方盾牌，一边找出空档补刀，扎实阻挡，掌握攻击步骤，再厉害的敌人也能击败。

沙滩排球



4人一起游戏的沙滩排球。单人模式的“冠军杯”里会有3名NPC和玩家一起比赛。动作包括高、低手发球、传球、接球以及救球、扣球、拦网等。击球时会有光圈辅助指示，抓准时机对应正确动作就能轻松过关。两个控制器一起拿时，前端圆球的柔软度发挥了很大用处，就算因为接球时紧张用力并拢前端，也不至于伤害控制器。

以上就是本作游戏的初体验了，想要更好的体验本作就等游戏发售之后自己买回游戏亲自体会了。PS3《运动冠军》中英文合版预定9月15日随PS Move同步推出。



《实况足球2011》全新发售 中英文合版首次同步上市

本刊讯 KONAMI镇社级作品——《实况足球》系列的最新作《实况足球 2011》将于今年10月14日震撼上市，并将在PS3和Xbox 360平台上首次同步推出中英文合版，而PC、PS2、PSP和Wii（英文版）也将按照原计划依序发售。

据悉，中英文合版的《实况足球 2011》将在文字上提供中/英选择，语音则保留原有的日/英语音（Xbox 360 版语音只对应英文）。在不失实况系列原有风格的同时，各种设定及网络服务的使用对国内玩家来说将更加通俗易懂。

此外，本作将是首款搭载“南美解放杯”的足球游戏，而新追加的动作更是达到千种以上，这也令比赛细节方面大为改善。官方表示，此次的最新作还获得了最新球队的版权，包括拜仁慕尼黑在内的各大豪门都将在欧冠模式中登场。



TOP HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

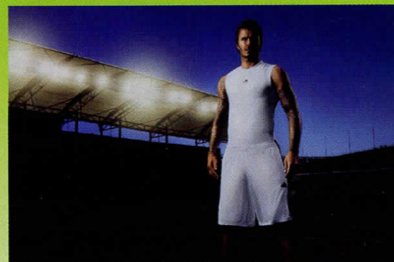
《GT 5》新元素首度现身

SCE预定在今年11月推出的PS3独占驾驶模拟游戏《跑车浪漫旅 5（Gran Turismo 5）》目前于德国科隆举办的GamesCom游戏大展中向玩家公布了“赛道编辑器”和“卡丁车竞速”等新要素。



大卫·贝克汉姆代言EA新作

EA SPORTS™品牌目前宣布与大卫·贝克汉姆签约，邀请他担任《EA SPORTS 活力健身房 2》的品牌大使。据悉，此款游戏将结合心跳监测装置和动态追踪数据为玩家带来前所未有的可测量式健身体验。在发售时，游戏将推出Xbox 360、PlayStation 3、Wii、iPhone 以及iPod touch多种版本。



特种部队+《荣誉勋章》

《荣誉勋章》制作小组为了让游戏表现力尽可能地贴近真实，已经邀请多位特种部队成员担任该作的“咨询顾问”。这些特种部队成员将为游戏提供建议，以助于还原特战人员的真实面貌以及让玩家更了解战争中所发生的一切。

玩家体验当门将

EA SPORTS目前公布了专为《FIFA 11》所开发的“成为门将”新模式，该模式将提供机会让玩家亲身体验担任门将。同时在本作中，场上的 22 名球员都可由人类玩家切实操控，此设定注定又将引领足球游戏的一次革命性进化。另外，据悉著名门将切赫已签约担任代言人，他将会在本作的广告、营销及宣传活动中现身。

《超级街霸4》北京争霸赛落幕，决赛火爆激烈！



本刊讯 8月7日，由《电子游戏软件》和鼎好信诚游戏精品店联合主办的“《超级街霸4》北京争霸赛”，在北京新光天地大厦6层的松下电器展示公司展开了最后的决战。最终，选手李军技压群雄获得了本次比赛的总冠军，王占元和张新分获2、3名。

本次比赛历时一个多月，报名参赛人数超过60名，特意观战的读者也有几十人，如此规模加上总值超过4000元的奖品，在当今众多的国内格斗比赛中也并不多见。本次比赛可谓高手云集，每位参赛的选手都有着极高的水平。其中，石黎和李军这两位更是将在9月份代表中国赴日本参加斗剧大赛。通过这次的比赛，我们欣赏到两位精彩的技艺展示，即便与国外高手相比也毫不逊色！在此，我们预祝他们此次的斗剧之旅能够取得优异成绩！

鉴于本次比赛获得了巨大成功，另外还有很多读者对于其他类比赛也有很高的呼声，所以上期杂志我们就推出了新一轮的活动，并预定于10月份举办一场“足球赛”。具体的比赛安排将在下期刊登，敬请读者们留意。



→李军使用的角色是嘉米，其快速的反应和令人眼花缭乱的连续技给在场观众留下了深刻印象。令人遗憾的是，本次比赛的另一夺冠热门石黎在淘汰赛第一轮就碰上了李军，两人的实力都非常高，可惜最终石黎惜败，而李军则毫无悬念地走到了最后，获得了本次比赛的冠军。



↑王占元之前并没有接触过《超级街霸4》，这次竟获得亚军，可见他真是个格斗天才！







→张新使用的鲁夫斯进攻非常犀利，他与张柏争夺季军的一战，堪称本次比赛的经典！

异想·空想·奇想の世界
天野喜孝
8/7-9/19



以担任《最终幻想》系列角色设定闻名天下的日本画家、艺术家、游戏插画师天野喜孝，于8月7日开始在台北凤甲美术馆举办了为期两个多月的「天野喜孝 异想　空想　奇想的世界」画展。当天他接受了台湾媒体的采访，畅谈了有关本次画展及个人作品的看法与感想。那么就让我们随记者进入如梦幻般天野喜孝的画之世界。

天野喜孝画展在台揭幕
访谈《FF》系列创作心路历程及对未来的展望

——与今年初在台北举行的展览相比，本次的「天野喜孝 异想　空想　奇想的世界」无论展出作品数量还是场地规模都得以更加扩大，请问天野老师您现在的心情如何？

天野　实际上这次的展览原本是要与一月初的展览同时举办的，但是因为各种因素而延期了。过去虽然在欧美地区有过这样子的大型展出，不过这次大概是首度在亚洲有这种规模的展览。而其实我在创作完成之后通常就不会回头去看自己的作品，所以刚刚在展场绕了一圈之后，不但觉得很新鲜，现在也非常的兴奋和开心。

——那么在这么多的展出作品中，自己最喜欢、或者令自己印象最深刻的是哪幅作品呢？

天野　该怎么说呢，我的创作对很多人来说可能都会有不同的感触，就像是喜欢《最终幻想》的人会特别喜欢那系列的画作、喜欢《吸血鬼猎人D》的人就会比较喜欢那方面的作品，但对于我这个创作者来说，这些都是我的作品、所以我对它们的感情都是差不多的。但若真的硬是要说的话，我想我会选择在展场最靠里面的那个展区里的作品，那个展区主要是展出我个人的原创作品，像是「101夜」、「Shishi-O」等等。

——天野老师笔下的作品似乎总能兼具着东西方的元素，关于这点请问是否有特别在创作上下什么样的功夫呢？

天野　我想这大概是因为我本身是东方人，而我所接到的工作、或者说我所创作的风格大多是以西洋风格为主，但却因为无法改变我的本质上是流着东方人血液的这一点，所以在西方人的眼里看来就会带着东方味道、而在东方人的眼里看来却充满了浓郁的西洋味。总的来说，这也许可以称为我个人独特的风格，有点像是「天野世界」这样的感觉吧（笑）。

——本次展览中展出的「绘动画」是在怎样的创意之下创作出来的？

天野　这次展出的《鸟之歌》已经是我绘动画的第二部作品了，这次我在创作脚本的时候就直接使用手绘稿进行。而《鸟之歌》的灵感是来源于某次我做梦梦到的少年和少女，从那之后我便开始思考为什么他们会出现、他们在聊什么事情等等，在这个作品中我是以19世纪60年代的日本风光作为背景进行描绘的。《鸟之歌》中我试图将整个作品从素描、油画、水彩画、水墨画等静态艺术中解放出来，形成更具幻想魅力的动画艺术「绘动画」。

——希望这次来参观展览的人能看到些什么吗？

天野　正如我之前所说的，就算是同样一幅作品，对于不同的人来说就会有不同的诠释，我只希望有很多的人能来参观，然后用自己的方式去理解这些创作。再有就是，因为这次会来观看展览的大多也都会是东方人，正因为我们是同样具有相同原点的东方人，所以我认为我们所能看到、感受到的东西也应该会是相类似的。

——请问当初是在怎样的状况下参与了《最终幻想》系列的创作工作的呢？并且持续参与了该系列从第1代到现今的第14代作品的制作，自己是否有什么特别的感触呢？

天野　当初在系列作品的第一代到第四代为止，都是由坂口博信先生与我共同合作的，从零开始创作出一个全新的世界观；自第五代之后，随着科技的进步，很多事情都不再需要我们亲自上阵，而我也从一个必须全程亲自下手的原创者、转变成一个负责监修的角色。之后随着技术的更加进步，我们反倒是要在技术面之上去补足、润饰作品，虽然在这十几代的作品之中有很多东西都不一样了，但不变的就是作品的Logo、精神还有它们的色彩。

——在参与《最终幻想》的美术创作时是保持着怎样的心情呢？

天野　在参与制作《最终幻想》系列的时候其实我并没有抱持着太多特殊的想法的，就我个人而言也没有特别想要传达给玩家的事情。因为在这么多年来，除了当初和我一起进行创作的坂口先生已经不在团队中之外，包括音乐制作还有其它的工作人员，几乎都全部更换过，现在已经和当初相比可以说是一个完全不同的团队了。其中唯一从一开始就参与作品的大概也只有我，所以我想「天野喜孝」会成为目前唯一能代表《最终幻想》整个系列的一个人物了吧（笑）。

——历代《最终幻想》的Logo或许可以让人一眼明了作品想要传达的故事，或是具有一种能够使人在通关之后恍然大悟的魅力。那么请问Logo通常是在怎么样的状况下进行设计的呢？

天野　通常都是在作品整体制作进行到一半左右的时候，我会和制作人开会讨论该次Logo的设计方向，然后再决定最后要如何进行。当然我也会有我想要放入Logo的元素，不过有时候制作人就紧张的阻止我放些过分的东西（笑）。所以，Logo的设计大概也可以算是一种「战术」了吧。

——近年来的《最终幻想》系列已从2D点阵绘图走向3D多边形，因此已经很难在游戏中见到天野老师独特的笔触，不知道对于这个趋势老师有什么看法？

天野　其实这一路走来在我自己的心境上并没有太大的变化，我在创作时的心境基本上是一样的。而我也很乐于见到游戏从2D走向3D，因为这代表了一种技术、科技的进步，就好比当年大家都在玩的任天堂红白机、到现在进化成为PlayStation3是一样的道理。再举例来说，像是最近的《最终幻想》作品中，甚至可以将我的原画完完整整的放入游戏中呈现，不再像当年工作人员要拼命的要做成点阵绘图（笑），这可是在技术不断进步的现在才能做得到的事情啊！

——目前由您亲自领导的工作室「Studio Devaloka」正在制作中的3D动画作品《ZAN》描述的是个怎样的故事？

天野　我和「Studio Devaloka」的关系，大概就有点像是宫崎骏与吉卜力工作室的关系那样，而《ZAN》是部由我担任原作和设定的作品，也是我第一次担任3D动画导演。像是《星际大战》之类的作品一样，《ZAN》将会是一部系列作，说起来其实这是我这二十多年来一直最想做的事情，这部作品将会拥有一个崭新的世界观、一个全新的宇宙，会有点像是东洋神话般的作品。目前作品的故事也还在撰写当中，所以还无法很明确的告诉大家会出场的角色、故事的详情等，现在也还在调整预定公开的时间，还不知道会是两年、还是三年之后呢……

——未来还有怎样的创作计划呢？

天野　目前在计划中将会参与制作的电影大概有两部，《最终幻想》的新系列自然也不在话下，也会参与一些其它游戏的设计……啊不过是什么游戏现在还不能公开，要低调一点（笑）。

——能否给想要进入职业绘画领域的创作者们一点建议？

天野　「尽管多画就对了。」就像想要成为作家的人就必须不停的写作一样，既然是想要成为专门在画图的人，那就只有不停的画、不停的创作。就算是我，如果只剩下我一个人的话我也会不停的画下去的。或许有人认为自己生长的创作环境不是那么好，但是我也曾经看过在非洲的沙漠中有一位很棒的创作者，他有很多作品、每件作品也都让人觉得真的很棒。而我提到的不停创作，当然在一开始的时候都会去学习、模仿一些作品，就像日本会受到西洋、甚至是中国的影响，但是渐渐地你必须找到属于自己的道路，发展出完全属于自己的风格，这才是真正属于你的创作。



柴贵正

隶属于日本SQUARE ENIX公司的游戏制作人。代表作有《龙背上的骑兵》系列、《勇者斗恶龙 少年杨卡斯与不可思议的迷宫》、《最终幻想战略版 狮子战争》等等。

史艾公司今年公布的新感觉奇幻狩猎类游戏《阿尔卡纳之主》，预定为10月14日发售。而目前则以两周一次的速度自8月19日开始放出试玩版一至四弹的下载，今天就让我们就本作中的游戏系统和试玩版对负责本作开发的史艾游戏制作人柴贵正先生（以下简称柴）进行采访，从他的口中了解游戏的相关情况。

SQUARE ENIX的新挑战《阿尔卡纳之主》——专为动作游戏玩家准备的游戏

SQUARE ENIX的“挑战”

——首先请教一下，针对作为史艾公司第一部联机型动作游戏的本作，是在怎样一种情况下决定制作的呢？

柴 作为当下最流行的一种游戏类型，我们一直以来也都想要务必挑战一下的。史艾迄今为止虽然做过许多类型的游戏，不过联机型动作游戏领域目前还尚未踏足过。不过作为目前玩家中最受推崇的一种游戏类型，通过制作这种游戏令更多的玩家享受我们的游戏的这种想法，使我们开始了这个计划。

——原来如此。那么请问您在本作制作中最为投入精力的部分是哪里呢？

柴 现在联机动作游戏在年轻人之间是最有人气的，很大程度上由于其具有相当出色的游戏性，不过我觉得还是将角色设定和故事性作为重点的游戏更为多见。于是我们将用户层设定为稍年长一些的人群，试图将本作做成能够使高中生以上的玩家喜欢的那种具有沉静氛围的游戏。

——本作采用的是RPG式的遇敌战斗系统，请问如此决定的经纬是如何呢？

柴 促使我们如此选择的理由有很多。作为此类游戏必不可缺的要素自然有加入，但是此外的部分为了与其他同类作品加以区别而因此特意使用了遇敌战斗系统。不过这绝非毫无意义的选择，而是因为它有着其他无法比拟的优势才如此决定的。

——这个优势是指？

柴 能够将动作部分加以特化是遇敌战斗的最大优势。通过将地图移动部分和战斗部分二者分开，能够使玩家更加集中于战斗。另外不擅长动作游戏的人也可以不必考虑过多其他因素，使战斗对他们来说变得更为简单。

——战斗中的特写表现，是否也是因为采用这种遇敌战斗模式才能实现的呢？

柴 正是如此。对于直接在大地图上进行战斗的动作游戏来说，想要导入战斗特写将是很困难的。而要表现这种大魄力场面，也是只有遇敌战斗系统才能够做到的。看到在联机动作游戏中使用遇敌战斗系统，或许会有玩家可能会感到不安也说不定，不过请相信我们会将画面切换的读取时间尽最大努力调整使其缩到最短。实际玩起来的感觉应该和在大地图上战斗的游戏感觉是不会相差太多的，还请大家放心。

——据说也搭载了需要和联机同伴共同按键完成QTE的协力要素是吗？

柴 为了强化游戏的共斗感觉，在Boss战等部分必定会加入协力按键的场景。并且同伴被击倒的时候可以通过将HP分给对方令对方复活的系统也预定导入。

仿佛格斗游戏般的操作感

——战斗是以哪一部分为重点进行开发的呢？

柴 本作虽然作为动作游戏，战斗部分则更加接近于格斗游戏。将普通攻击和技能攻击连接起来形成连击的快感和乐趣简直可以说是一种享受。不过，即便不使出这类复杂的连击，想战胜魔物们也并非难事。擅长动作游戏的人可以享受连击的乐趣，而不擅长动作游戏的人可以通过连打按键来推进游戏，等习惯之后游戏也会随之变为可以挑战连击的难度。

——那么说的话，所谓等级要素也是属于服务初心者的一类要素的呢。

柴 虽然动作游戏是一种最终都将成为以玩家手指灵活度论胜负的游戏，不过我认为果然根据玩家游戏的时间角色会相应变强的成长要素也是必要的。哪怕任务失败，虽然无法获得报酬，但是经验值和熟练度则会保留。

——感觉这样的话不擅长动作游戏的玩家也可以轻松的进行游戏呢。

柴 本作属于那种需要靠慢慢积累成长的动作游戏。不过，虽有成长要素在战斗中则不需要考虑战斗以外的事情，只要专心进行战斗就可以了。另外有些时候需要追赶从战斗中逃离的Boss，这时除了在地图上往来之外，其他动作要素都被尽可能地削减到了最少。作为动作游戏或许难度会有些高，但是游戏中也准备了各种可以令不擅长动作游戏的人们也可以享受游戏的要素。无论哪种玩家都能够在游戏中轻松找到乐趣。

——游戏的故事剧情是怎样的呢？

柴 由于我们将对象玩家层设定为“喜欢动作游戏”的人群，因此在开发过程中将故事剧情容量压缩到了必要最小限的程度。所有剧情动画加起来制作了只有一个小时稍多一点，而最终决定没有必要的部分也被删去了不少。在这里需要重申一下的是，本作是一款动作游戏，进行动作战斗是游戏的最大目标。一切有可能妨碍这一目标的要素，都被我们尽可能的删除了。在开发途中，虽然也考虑过在剧本中加入青涩甜蜜的爱情故事，不过一想到对于动作游戏这些没有必要，就将这类无关的情节刷刷的删掉了。

内涵丰富的试玩版

——自从游戏公开，到公布体验版似乎本作相关信息的展开速度是非常之快呢。

柴 我们的时间表本来就是按照如此之快的节奏所制定的。我们公司开发的联机动作游戏本就后发于其他同类作品，并且作为完全新作究竟游戏是否好玩、是否有趣在广大玩家看来尚且很不明了不是吗。因此我们需要尽快地将我们制作的游戏究竟是个什么样子传达给各位玩家们，尽快让他们了解我们才可以。

——体验版大概可以供玩家游戏多长时间呢？

柴 就算是擅长动作游戏的人也要4、5小时以上吧，容量还是很不错的。遇敌战斗系统究竟是否顺利地导入了游戏当中，光靠文字说明还是无法使人信服的，还是要靠游戏中的实际操作。因此希望大家通过接触我们的试玩版，理解我们所做的究竟是怎样一种感觉的游戏。

——最后请对期待着本作发售的玩家们说两句吧。

柴 以往狩猎动作游戏中经典的收集素材、制作装备、切断怪物尾巴等等充满乐趣的部分，在我们的游戏中都将保留，并且在吸收这些优点的基础上加入了本作中特有的趣味要素。希望大家能够有机会的话先玩一下我们游戏的试玩版，满意的话也请继续来支持我们的游戏本体。谢谢。

试玩版公开时间表

本作的试玩版预定自8月19日开始公开下载。完成全部的下载任务能够得到可以在游戏本篇中继承的稀有道具。试玩版中除了包含指导按键操作的教学任务之外，还为大家准备了大量的任务以供各位玩家挑战。请大家从现在开始先习惯游戏的操作吧。

第一弹	8月19日
第二弹	9月2日
第三弹	9月16日
第四弹	9月30日

操纵只属于自己的机体战斗吧

机甲战斗类游戏代表作《前线任务》再临

丰富装甲



来复枪

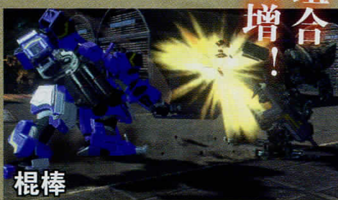
丰富的武器组合使游戏性大增！

↑不同武器组合会对不同敌人产生不同的效果，所以出站前研究装备是否正确相当重要。

选择合适的装甲

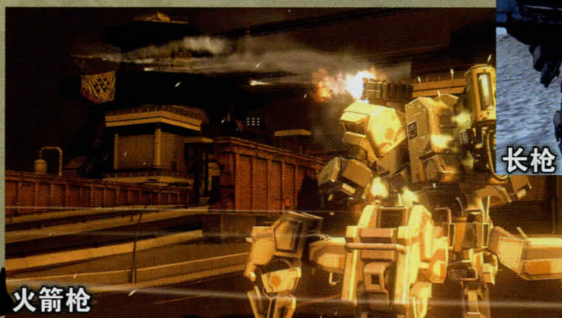
《前线任务》系列一直以超级丰富的装甲武器组合在游戏界著称，本作也不例外，游戏中的装备多到令人咋舌。组合代表自己性格的战机很重要，但是在合适的战局装备合适的攻关武器更为重要，如果被卡在某个关卡迟迟找不到方法，那么大可以尝试更换自己机体装备再次挑战，你肯定会有一种豁然开朗的感觉。















机体各部位不仅可以随意更换，还可以改变其颜色，即使零件和别的玩家一样也可以依靠颜色区分出自己的机体。关于机体的武器具体是单手用机枪、散弹枪、拳套、长枪、电热鞭、盾牌，双手用来福枪、火箭炮，肩部的飞弹、火箭仓、榴弹、连发机枪。

丰富的个性化装备部件满载!!

换装零件

《前线任务》的最大魅力就在于游戏中可以自由换装各种零件和装备，本作也不例外，集体分为身体、左手、右手、脚、背包五个部位，每个部位都可以随意换装。





FRONT MISSION EVOLVED

本作名称里没有看到数字，说明SE并没把本作定位为正统续作。副标题“进化”不只是指画面的进化，也包括游戏操作上的进化，游戏性的进化等。究竟这“进化”进化的如何，让我们拭目以待。

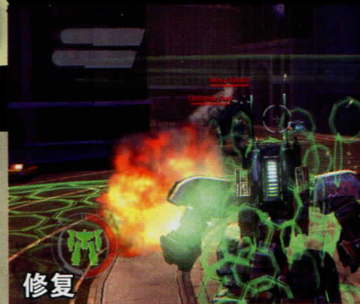
时隔五年，SQUARE ENIX的科幻机甲游戏《前线任务》最新作《前线任务 进化》终于要发售了，游戏发售日从之前公布的9月16日延期到了9月28日。本作舞台设定在了2171年的地球，世界各大国虽然避免了进行大规模的战争，但是小范围的地区冲突还是络绎不绝。在战场的最前线，总是可以看见“Wanzer”的身影，战争的规模持续的扩大，连最繁荣的美国也没有办法避免，逐渐被战争的阴影包围。

游戏系统不再是之前系列作品所采用的回合制，而是变为了和Online版一样的第三人称动作射击游戏。玩家操作属于自己的“Wanzer”战斗，但是对玩家的操作技术有很高的要求。对于习惯动作游戏的玩家来说肯定不会有太大的问题，假如你是动作游戏苦手的玩家也不用太担心，游戏里还有一种简单模式专门是为动作游戏苦手的玩家准备的。在这个模式下即使是小白菜鸟级新手也能找到游戏的乐趣。

PS3 / X360	本刊译名：前线任务 进化		2010年9月28日
动作	SQUARE ENIX	8190日元	美/日版
蓝光/DVD	多人	720P	17岁以上

背包特殊能力


喷射浮游


修复


电磁脉冲

↑被敌方机体攻击到濒死状态？不想就这样领便当的话就赶快使用修复机体的特殊能力，最后来个逆转取胜吧！

同样丰富的网战

本作网络对战部分可以进行最多8人联网，有「殊死战」「统治战」「霸权战」。网战可以获得经验值，提升阶级之后零件和武器会增加。网战模式的初始值所有人都相同，只想单纯享受对战乐趣的玩家即使没有玩单机模式而直接进行网战模式也是完全没问题的。


反飞弹

灵活利用E.D.G.E.系统

玩家所操纵的“Wanzer”有搭载特殊的E.D.G.E.系统，发动之后驾驶员的感知会提升，周围的景象会变为慢动作。想要发动这个特殊能力需要攒满专用的能量槽，巧妙使用此功能之后不管是回避攻击还是进行反击，都会变得简单很多。本作机体背包有特殊能力的设定，在战斗中有效使用特殊能力可以帮助我们更好的投入到战斗当中，有时还会起到意想不到的作用，这大大增加了游戏的耐玩度和趣味性。

霸权战

分成两队争夺Capture Point，Capture Point位置随机产生，而且还会随时间流逝而移动，所以死守战法在这里并不适用。





殊死战

采用积分制，积分是以击破和被击破数统计出来的。就算打倒大量敌机，自己被击破次数太多的话积分也不会多，所以攻守平衡相当重要。





统治战

分成两队争夺地图上的 3 个机枪座，抢到的队伍会加分直到机枪座被抢走为止，抢到的机枪座会攻击敌人。抢夺和死守是这个模式的关键。





人物设定

艾米・科恩

狄伦的同事，同时也是青梅竹马，拥有不服输的性格。对于整备机械上有着顽固的专业态度而且技术十分优秀。

狄伦・拉塞姆

本作的主角，Wanzer计划中的新人工程师。从小时侯就喜欢操作机械，比起本行的工程师似乎操纵技术更好。

拉塞尔・哈密顿

U.S.N. 陆军中尉，担任第 72 机动中队的队长。个性开朗幽默，深得部下们的信任。

阿兰・拉塞姆

隶属 U.S.N. 国家战略研究所，为世界首屈一指的 Wanzer 操纵接口开发者。现在因卷入纽约发生的攻击事件下落不明。

戈德温・莫斯利

U.S.N. 陆军名将，绰号“不败的Godwin”。有着传说级的驾驶技术，但现在因为和军方高层的对立而被调派闲职。

阿德拉・西维尔

U.S.N.所属 Wanzer 驾驶员。在军方机密实验中发生意外丧失了部分记忆。认为自己除了完成任务没有其它存在意义。




NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪 黑白		2010年9月18日	
	RPG	Pokemon	4800日元	日版
	卡带	1~5人	记忆卡容量未定	全年龄

口袋黑白发售前情报连载最后一弹！本次官方继续放出了伊修地区新怪兽的情报，同时包括作为敌方势力的"普拉兹玛团"以及两位地方的会馆馆长设定图。此外游戏的战斗联机系统部分也有更多的信息得以公开，与系列之前的作品相比本作的进化相当明显，相信本作一定不会辜负全世界口袋迷的期待。

由于本期杂志上市时间大概会在九月初，而等下一期杂志上市的时候，本作应该已经临近发售所以本期的口袋妖怪介绍连载很大可能将成为游戏发售前的最后一次，还请期待九月底电软的口袋黑白攻略哦。



伊修地区新怪兽登场 CHECK POINT!

本次又公布了七只新怪兽，包括拥有春夏秋冬四种形态的四季鹿、优雅雄壮的白鸟斯旺娜鹅、眼神呆滞的鼹鼠龙、高贵治愈的翻车鱼曼曼、帅气坚牢的基盖亚斯、可爱淘气的卷叶虫，还有神经质进化版的监视大鼠。虽然设定焕然一新，但又不失系列怪兽的影子，可以说是继承了前辈们的精华。

四季鹿（春之姿）

分类	季节怪兽
类型	普通 草
特性	叶绿素 草食
身高	0.6m
体重	19.5kg

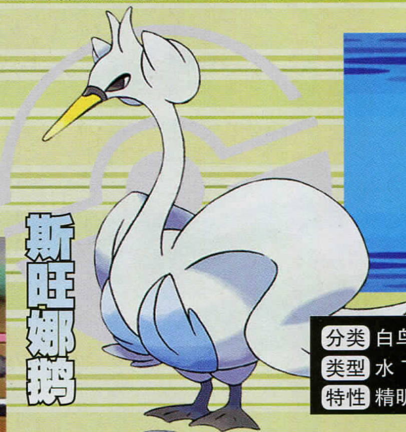
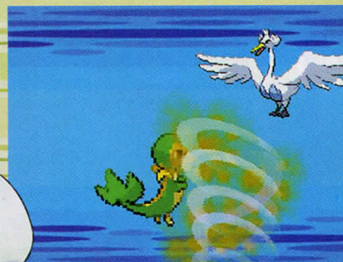



（夏之姿）

（秋之姿）

（冬之姿）

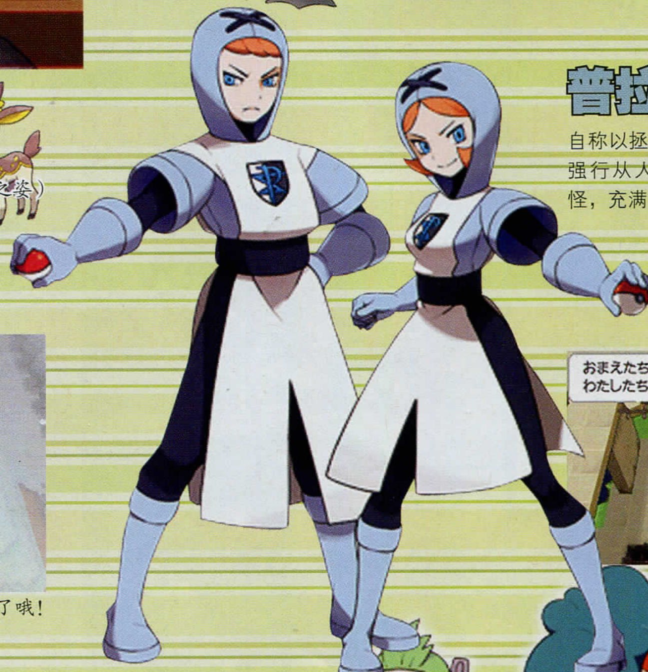
斯旺娜鹅

分类	白鸟怪兽	身高	1.3m
类型	水 飞行	体重	24.2kg
特性	精明 鸽胸		

普拉兹玛团

自称以拯救口袋妖怪为目的，强行从人们手中夺取口袋妖怪，充满谜团的神秘组织。



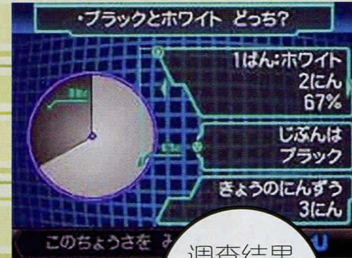
春夏秋冬落叶飘雪四季分明


↑秋季的城镇，与高台形成了高低差。


↑而冬季由于积雪，高低差被填平了哦！

"擦身而过调查队"正式成立！

游戏中开启通信工具C核的话便可随时与身边的玩家进行通信，利用收集来的数据为基础可以进行各种各样的调查。在火云市有个名为"擦身而过调查队"的组织，成为队员后不断参与活动能够使"擦身而过调查机能"进一步进化。

调查结果以图表形式显示





↑访问调查队的基地时被强迫加入调查队，多参与调查能够升级哦。

邓特与阿罗艾

伊修地区三洋市和七宝市的口袋妖怪会馆馆长，将作为主角最初的强敌登场。



↑首次与会馆馆长的战斗，是否做好万全的准备了呢？




分类	鼹鼠怪兽	身高	0.3m
类型	地面	体重	8.5kg
特性	精刨沙 沙之力		

鼹鼠龙



分类	高压怪兽
类型	岩石
特性	坚固
身高	1.7m
体重	260.0kg



基盖亚斯





分类	海宝怪兽
类型	水
特性	治愈之心 湿润身体
身高	1.2m
体重	31.6kg

翻车鱼曼曼




分类	财宝怪兽
类型	虫 草
特性	虫知灵感 叶绿素
身高	0.3m
体重	2.5kg

卷叶虫

监视大鼠

分类	警戒怪兽
类型	普通
特性	发光 精明
身高	1.1m
体重	27.0kg



口袋协助功能 找回前作的伙伴



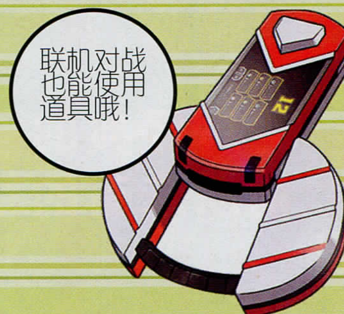


来找回过去的朋友们吧

使用口袋协助功能，用两台DS以及前作正版卡带即可通过玩迷你游戏将前作属于其他地区的怪兽找回来。（心金、魂银、钻石、珍珠、白金皆可联动，需要故事剧情通关）。

联机道具系统 奇迹射手

联机对战也能使用道具哦!



来挑战高难度的战斗模式吧!

专门为进行口袋妖怪对战而加入的新设施——“战斗地铁”全新登场！战斗地铁共分为单人列车、双人列车和协力列车三个种类，在每节列车中都有一场战斗在等着你。在战斗中失败或是达成7连胜之前都无法下车。成功达成7连胜便可获得战斗点数，可以用来交换各种奖励物品的哦。



↑单人列车乘车站，供单人挑战时使用。



↑出战怪兽将会强制限定为最高50级。







たいせんけいしき：シングルバトル
たいせんルール　：せいげんなし
▶ミラクルシューター：あり
けってい
ルールを みる
もどる

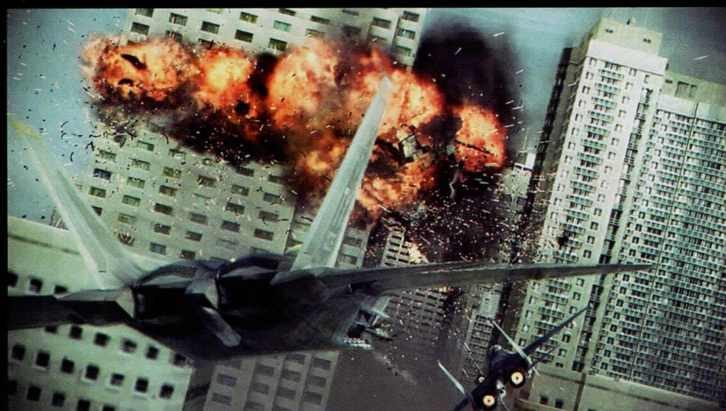
ホワイト です!
なにか する?

努力达成7连胜 获得丰厚的奖品!

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

当那些银光闪闪的战斗机相互追逐、编队，从万米高空呼啸而过时，又有谁能不为翱翔蓝天的豪情所打动呢？没错，《皇牌空战》系列又回来啦！你就是真正的蓝天勇士。

PS3 / X360	本刊译名：皇牌空战 突击地平线		2011年上半年预定	
	SLG	NAMCO BANDAI Games	价格未定	美版
	蓝光/DVD	多人	分辨率未定	审查预定







壮志凌云的万丈豪情！

目前，美国NAMCO BANDAI Games 已经宣布将于2011年推出经典空战射击游戏《皇牌空战》系列的最新作——《皇牌空战 突击地平线》。据悉，本作将最终横跨Xbox360和PS3两大平台发售。《皇牌空战》系列于1995年初次登陆PS平台，并凭借其爽快的空战对决和出色的拟真操作感迅速在玩家群体中建立起良好的口碑，至今在世界各地都拥有其忠实的拥趸。这也是继2007年后，该系列时隔三年再度于次世代主机平台上所推出的新作。

不同于以往系列作品的写实QTE操作

从目前官方的预告资料来看，本作承袭了该系列一贯的近距离空战缠斗刺激快感，并加入了QTE 式的实时输入动作演出，将为我们呈现出不同于以往的写实现代战争风格。



横跨全球的广袤战场



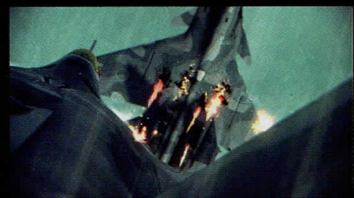
在游戏中，玩家将会操纵各式精锐战斗机参与到横跨全球的战斗中去。在超高速激烈空战中将敌人轰成碎片将带给玩家无与伦比的爽快感。

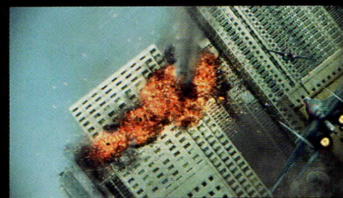
老牌经典的涅槃重生 前所未有的新形态射击体验

关于对本作发售前的展望，Project Ace的制作与执行总监河野一聪先生表示："对我们来说，这将是《皇牌空战》系列品牌的一次重生，也是引领玩家们走向一个全新方向的绝好机会。对于本作中所创造出来的紧张刺激的新型态动作射击体验，本人可以说是相当有自信。在本作的制作过程中，我们运用了所有的团队洞察力与技术来呈现这款惊人的游戏。玩家将会比以往更贴近作战本身，体验每次开火所带来的冲击。"另外，玩家们除了在单人模式中的单打独斗外，还可以通过网络连接与世界各地的玩家体会不同的乐趣。













完全写实的表现

对于各款战斗机内外部的写真细节表现是本作的一贯特色

CRIMINAL GIRLS クリミナルガールズ

PS Portable PSP	本刊译名：原罪少女		2010年11月18日	
	RPG	日本一	6090日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

日本一公司于日前宣布了PSP上的RPG新作《原罪少女》，本作将于今年11月18日发售。其游戏类型为少女调教RPG，"调教"一词着实令无知的人们展开遐想，其实这个游戏就是通过教导生前犯罪的死者少女们令其改过自新，轮回转世而已。像是雌○隶啊、肉×器啊什么的不和谐的词汇是不会出现在这个纯洁的游戏中的哦！最多只不过轻微SM一下而已。游戏的人设是偏向可爱的萌loli风，或许并不对一些喜好清纯或硬派等风格玩家的胃口。姑且算作一款小品级游戏，休闲之余或许值得一试。犯罪的少女们等着你来拯救哦~

STORY

死后的少女们被聚向一处
如牢笼般耸立的「地狱之塔」
少女们堕入此地狱
只因为他们生前背负了某种「罪孽」
为使她们改邪归正
在这个塔里实行了某项计划
名为「复苏」的少女悔过计划
其内容是令少女们通过到达塔的最上层
以偿还她们生前的罪孽
得以重新在现世转生
主人公的任务是作为她们的指导教官
带领7人的少女开始赎罪之旅
对少女们的调教能否顺利呢！？

豆知识

「七宗罪」

以七位"犯罪少女"为主角的游戏，不禁令人联想到西方圣经教义以及但丁的神曲中所描述的「七宗原罪」，它们包括贪婪、骄傲、色欲、嫉妒、愤怒、懒惰、饕餮。作为相当装13的要素，多少年来一直被诸多作品所引用。其中包括大家耳熟能详的动漫作品《钢之炼金术师》、《家庭教师Reborn》、《数码宝贝》等等。游戏《鬼泣3》和同名电影《七宗罪》中也少不了各自对这几个词的诠释。虽然本作中的七位少女的七项罪责是否与这七项原罪相同还尚未有定论，不过作为巧合也实在太巧了。



第一层泥之试炼，脱离地下层囚监区域之后的第一试炼。可以称得上游戏最初的挑战。



迷宫与RPG经典组合再临



↑游戏内所有少女角色都身穿斑马条纹的囚衣，不得不说也算是一种制服魅力？外加各种身材性格的美少女，实在很有"调教"一番的价值。



第二层炎之试炼，充满烈火的第二试炼。每一层又分为多个小层，玩家需要逐一通过。





第三层冰之试炼，冰天雪地的第三试炼。除此之外还包括"惨不忍睹"的"少女地狱"哦！



负罪少女等待着你的惩罚与救赎



如月
极端任性，拘泥于事物的价值与真伪。可以说是"贪婪"的代表。

阿莉丝
三无少女，似乎具有与众不同的预言能力。某种意义上可以说是"骄傲"。

巴
一口京都腔的天然诱惑少女。这拔群的身材，"色欲"之罪非她莫属。





→本作中所加入的辅助角色系统将使对战更具战略性，对辅助角色的合理利用也更为关键。



↑游戏中将会出现大量漫迷们所熟悉的人气角色，无论是娜美还是大反派路奇都将完全忠实于原著。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：海贼王 大决战		2010年9月9日	
	ACT	NBGI	5040日元（含税）	日版
	卡带	1-4人	记忆卡容量未定	全年龄

和伙伴一同勇敢驶向伟大航路尽头！

由日本统治级漫画《ONE PIECE》改编而来的NDS对战动作游戏《海贼王 大决战》预定将于今年9月9日由NAMCO BANDAI Games 制作发行。本作收录了超人气动漫《海贼王》中令大家耳熟能详的诸多经典角色，玩家可以根据自己的喜好而任意搭配角色组成只属于自己的原创海贼团展开冒险。游戏支持可通过NDS无线联机功能而进行的最多有4人参与的对战，粉丝们通过此模式可以充分享受到与好友对战的乐趣。



海贼王，我当定了！勇敢去追逐梦想吧



→玩家可以通过选择一名战斗角色外加三名辅助角色的模式来组建只属于自己的原创海贼团。







↑推进城中的大乱斗让人忍俊不禁，只有提高契合度才能化险为夷。



←↓在冒险途中玩家会遇到各式各样的强敌和同伴，增加与培育同伴的乐趣也将倍增。



今年是NAMCO的传说系列15周年纪念，近期NBGI一口气公布了4款新作。光明神话3就是其中之一，本作融合了之前作品的优点于一身，让玩家非常期待。

冒险少女再度归来


尤里



本作战斗系统继承了系列作品所有优点
使得游戏更加华丽爽快





本作女主角的声优是团长平野绫，各位声优控注目


开朗无比的少女诺玛



艾斯贝尔

卡侬诺·古拉斯巴雷
温柔而又活泼的女主角，喜欢把看到的事物画到自己的写真本里面。

提供数据安装与存盘奖励 强化连动网站服务

本作记忆卡数据安装功能可缩短 UMD 读取时间以提供更顺畅的游玩感受，有前几作存档的玩家可以在游戏中获得神秘特典奖励。在前作集合了超过 80 万种角色而广获好评的连动网站服务，将于本作中再次登场。

传说系列迈进15岁纪念作品

NBGI预定 2011 年推出的 PSP 角色扮演游戏《世界传说 光明神话 3》近日公布了游戏的新情报，本作中需要玩家自创角色和历代主角共同冒险游戏，游戏是以依靠世界树所孕育的星晶为能源的世界路米纳西亚为舞台，玩家则扮演失去记忆的虚拟人物，与女主角卡侬诺等人一同展开探究世界树真相的冒险。

游戏完整继承了前作中登场的系列角色，并追加了30名新角色，总数达到了80人以上，其中包括 76 名可操作角色、8 名非团队角色与 9 名非战斗角色。所有登场角色的语音也全部是重新录制。游戏中收录以之前系列的迷宫为基础所改编的俯视型迷宫，能以接近原作本篇的感觉来游玩，并引入各式各样的机关谜题，更具挑战性。


↑游戏开始可以创建角色，按照自己的喜好创造人物吧。

创建自己在游戏里的分身


茱蒂丝

TALES OF THE WORLD
RADIANT MYTHOLOGY 3
テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3

PS Portable PSP	游戏名称：世界传说 光明神话3			预定2011年
	RPG	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

Tactics Ogre タクティクスオウガ 運命の輪™

PS Portable PSP	本刊译名：皇家骑士团2：命运之轮		发售日未定	
	SRPG	SQUARE ENIX	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

相信通过我们在上一期无双报道中的相关介绍，大家已经对本作整体有了初步的认识。近日，游戏官方又放出了更多关于本作的新消息，包括将在《皇家骑士团2：命运之轮》中追加多重职业设定，并且在战斗中将加入“战斗单位养成”的概念。因此，本作的战斗系统将不同以往而极富战略性。其中的一个突出体现即在战斗时将不会采用敌我轮流行动的传统回合制，而是以各单位所具备的“等待时间（WT）”来决定行动顺序。“等待时间（WT）”的长短会受到诸多因素的影响，比如武器的重量、单位的职业和等级等。



丰富的职业选择 更具战略的出阵



单位在满足一定条件的情况下是可以进行职业转换的。



合理安排各单位的职业配备和战斗位置是取胜的关键。

战斗单位的养成

单位可以通过在战斗中赚取经验来升级成长，同时也可以通过购买装备来强化。







在游戏中除了大家所熟悉的主角之外，甚至连一般角色也都将得到重制。

当轮到单位行动时，玩家所采取的行动还会影响到下次行动时的WT值。





不同于原作，本作的所有职业都将没有性别的限制。

更具耐玩性的游戏系统 全新皇家骑士团今秋华丽逆袭





盾牌兵



↑看着熟悉的画面顿时回想起之前啪嗒砰带给自己的无尽欢乐，不知道这次的新作将会有怎样的进步。

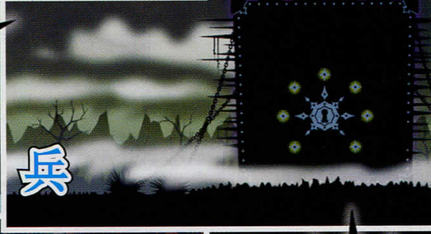
啪嗒啪嗒啪嗒砰！

PS Portable PSP	本刊译名：啪嗒砰3		发售日未定	
	节奏动作	SCEJ	价格未定	日版
	UMD	1~8人	记忆卡容量未定	审查预定

SCE风格奇异的节奏类游戏《啪嗒砰3》近日公布了游戏的最新消息，本作大幅增加有全新的职业，全新的敌人，全新的战场。玩家将会扮演“救世主”的角色带领“啪嗒砰”们对抗邪恶。

本作中游戏从秘密基地开始，这里是从封印中苏醒的英雄和幸存的PATAPON们最初造访的地方，也是过去传说中的四英雄对抗邪恶之物的根据地。英雄一行人将会在这里进行变更装备、转职、出任务等等的工作。准备完成后就可以做任务了，游戏会随着剧情进度追加各式各样的任务，在同一地图会有复数的任务。任务会显示难易度和报酬等等提示，玩家也可以自由选择想玩的任务。过关之后会得到经验值，英雄们将会升级。另外报酬中也会得到各式各样的武器。





弓兵

回复兵

绝对防御

枪兵

战鼓声声经典再临

黑暗英雄



旺达喇叭

奇巴达

咚天卡

巨人の原野を越えてゆけ!

取得経験値	1.かみポン	→ 452
取得経験値	トン	→ 452
取得経験値	チン	→ 452
取得経験値	カン	→ 452
レベルUP	1.かみポン	Lv01 → Lv02

スクロール　O/X:すすむ

←根据玩家在关卡中的表现，过关后系统会给出评分，计算后变为玩家在本关中取得的经验值，让我们努力向着更高的等级进发吧！



PS Portable PSP	本刊译名：怪物猎人日记 暖洋洋的猫村		2010年8月26日
ETC	CAPCOM	3990日元	日版
UMD	1~4人	记忆卡容量未定	全年龄

ぽかぽか アイルー村 モンハン日記

喵呜呜，怪物猎人的小猫咪又回来了，这次给大家带来的是有关“猫婆婆”和“职业”以及“交易”的新信息。猫婆婆是《怪物猎人》系列玩家非常熟悉的角色，这次她依旧是作为艾路中介角色登场。游戏中还可以通过“交易”从其它村庄取得自己村庄中所没有的珍稀道具，只要找“交易长”就可以进行以物易物的交易。

猫婆婆重出江湖！

→从猫婆婆这里选择合适的艾路带回村子吧~

各种各样不同职业的猫猫在村里等着大家喵！



←看到我的样子是不是想起了《怪物猎人》里偷东西的小猫？小心我一耙子拍了你喵~

本作里的各式各样的NPC猫咪让猫猫村更加热闹

←说什么和猪猪在一起心情会很舒畅，怪不得带个猪头呢~



交易长

←想要珍贵的物品？就来找我喵~不过没好东西我可不换给你喵！



要和猫村里面各式各样的NPC好好处好关系喵~



→看样子负责农场的猫咪没什么精气神啊，不知道现在这眼神代表什么，总感觉冷嗖嗖~



↑将村庄的交易品运送到新地方交易的猫车，在这次游戏中也没有缺席，不过运送的是货物而不是猎人，顿时感觉可爱很多啊~喂喂，你是坐猫车坐太多了吧！

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

PS3 / X360	本刊译名：漫画英雄对Capcom 3		2011年春季预定
FTG	Capcom	售价未定	美版
蓝光/DVD	1-2人	分辨率未定	年龄等级

我们之前已经在无双报道里第一时间向广大玩家介绍了由Capcom制作的对战乱斗游戏《Marvel vs. Capcom 3：两个世界的命运（Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds）》的相关消息。不过，最近官方关于本作又有重量级消息放出——幻侠乔伊和邪灵Dormammu已经确定参战。本就备受玩家喜爱的他们这回又会给大家带来什么样的惊喜呢？

将混乱进行到底——人气角色登场！

来自异次元的能量集合——邪灵Dormammu



→幻侠乔伊这次还能一如既往地运用VFX POWER来扭转乾坤吗？



↓企图征服世界的邪灵拥有能引发爆炸效果的强大力量。



超人气卡通英雄——幻侠乔伊



↑Capcom的当红小生们这回终于齐聚一堂了。

RATCHET & CLANK

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：拉切特与克拉克 四合一		2011年秋季预定
ACT	Insomniac Games	价格未定	美版
蓝光	1人	分辨率未定	10岁以上

回归原点的另类火爆战斗

SONY与游戏开发商Insomniac Games在德国科隆游戏展“GamesCom”上共同公布了《拉切特与克拉克》最新作品的相关消息。据厂商透露，这款副标题名为“All 4 One”的最新作已于2009年1月开始秘密开发，并且将为PS3独占游戏，目前发售日期暂定于2011年秋季。





←老角色将在本作中再焕青春，让我们共同期待他们的精彩表现吧。

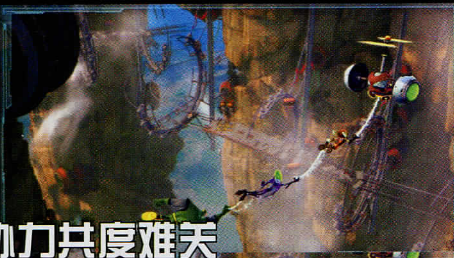


↑在强大机能的支持下，本作将拥有广阔的游戏场景和战斗空间

黄金搭档再度引爆战场

四大主角齐心协力共度难关

这款续作最大的特点就在于这次在单机或多人联机模式下都将支持最多四人的协力合作。玩家将可以操纵历代以来的主角——拉切特、克拉克、夸克船长以及邪恶博士参与到全新的战斗中去。





↑本作的战斗画面十分绚丽，不知会不会追加全新的战斗方式？

←Insomniac Games表示，四大主角将带给玩家们惊人的战斗体验

赤银啊，还光着脚！肥皂啊，被拿去洗澡！宇多田啊，抱着熊在笑！小沛说：什么世道……

二当家 宇多田

丫丫丫鬟 莫邪

师爷 赤银

胖子 华尧

小弟 肥皂

帮主

闯关族的家

热烈庆祝华尧弃暗投明！这胖子博客是http://hexun.com/huayao419，大家去拍砖吧！

《电软》博客：http://blog.sina.com.cn/drgame
邮件地址：北京市东城区安外邮局75号信箱 邮编：100011
电邮：dr@vgame.cn

新任帮主小沛发言稿： 雷帝丝暗的乡亲们！本期闯家有两大喜事！第一，画师华尧正式回归！大家鼓掌！这个死胖子当年结婚之后就把小沛给“抛弃”了，我很伤心啊……现在终于迷途知返，也算是“浪子回头”。以后好好画吧，拖稿的话也不用再跪搓衣板儿了，直接关门放宇多田，然后嘴巴里面塞肥皂，最后让赤银用脚丫子施展终结技！第二件喜事：江湖玩家第一帮派“闯家帮”正式成立！小沛荣任第一任帮主职位，二当家的是扒皮兄（不知道此名来历者，请翻阅281期闯家），师爷是赤银，而我们目前唯一的小弟就是肥皂啦。为了扩大“闯家帮”在游戏江湖中的影响，现广泛招募帮派成员！入帮方式：来信时写明自己想要担任的帮内职务，并随信附上100元人民币会费……（众人：温馨提示，谨防上当！）除了以上的两件喜事，小沛我还要在此为大家介绍一位神秘的新小编，她是：伟大的无产阶级玩家、无产阶级猎人、无产阶级葱娘、无产阶级腐女、无产阶级？……可是这丫头居然全机种制霸，还非要和我们这帮真正的无产阶级混在一起，她的名字就是——莫邪！！刚才给华尧鼓掌的就继续拍吧！这个小女子其实来《电软》已经有一段时间了，经过了半年默默无闻的工作，现在终于要走到台前！至于为什么她不加入“闯家帮”，唉，主要是没交100块钱啊！（众人：再次温馨提示，千万谨防上当！）好啦，等我给她找个合适的职位再说，总不能让她当“伺候丫鬟”吧，帮主夫人要是动了怒，真的会让我跪搓板儿的（哭）……写完以上，小沛轻抚大粽子的脑袋，含泪不语……

闯家成员交友录

★姓名：孙猛 性别：男 年龄：17岁 QQ：582229649 地址：浙江金华 自我简介：容易与人相处

★姓名：王勇 性别：男 年龄：31岁 QQ：3716540 地址：河南郑州 自我简介：无

★姓名：赵宇 性别：男 年龄：17岁 QQ：1341566197 地址：北京房山 自我简介：无

★姓名：张佳林 性别：男 年龄：20岁 QQ：418294617 地址：江苏南通 自我简介：无

★姓名：王兆龙 性别：男 年龄：16岁 QQ：848825383 地址：北京通州 自我简介：热血!!

★姓名：刘子沛 性别：男 年龄：16岁 QQ：745971862 地址：北京石景山 自我简介：无

★姓名：尹为群 性别：男 年龄：不明 QQ：1561864041 地址：北京海淀 自我简介：无

★姓名：刘冠初 性别：男 年龄：26 职业：军人 地址：吉林梅河口（小沛：没QQ啊，交友恐怕……）

★姓名：崔国伟 性别：男 年龄：24 QQ：158392716 地址：河南郑州 自我简介：粗俗、LM、CN、好心人

★姓名：张天成 性别：男 年龄：23 QQ：18355922 地址：天津西青 自我简介：御宅族

眼力大考验

仔细观察右图，回答相关问题，答案在“闯家”最后一页，别提前偷看哦！

问题1（猴子级）：
该图画表现的是哪个系列游戏？

问题2（类人猿级）：
该系列游戏另外一个译名是？

问题3（原始人级）：
图中有几只陆行鸟？

问题4（婴儿级）：
画面中一共有多少位角色？

问题5（成年痴呆级）：
画面里最著名的人是谁？

问题6（智力正常级）：
该游戏的创始人和现任制作人是？

问题7（智力超常级）：
说出图画中所有角色职业的名称。

问题8（神级！）：
该系列的第15代何时推出？







众小编辛苦了！希望这次能抽到我！上次发过来的奖品T恤衫是XL的，码数太大，穿起没型呀！希望这次能发个小点（L）的，让我穿出去风光风光！哈，如果没有就发个手办吧！我1.75米，65KG，L的就好，谢谢！

——河南郑州 王勇

赤银：我看看，貌似这里的奖品T恤都是同一型号的呢？话说XL不算大吧，赤银上高中的时候就一直穿XL的说。看你的身材也不算瘦小，穿T恤就不要穿紧身的了吧。还是说这套奖品都是偏大的捏。啊咧，你上次抽到奖了？这次还想抽？人品真要这么好再让你抽中一次，估计你今后买彩票很难中2元以上的奖了，运气都用尽在这里了。

小沛：岂能尽如人意？只怪运气不行……



大家好！这是本人第二次给闯家写信了，所以字要写得更好看！最近在玩《战争机器2》，虽然通关了，但还是在反反复复的玩，感觉用锯把兽族兵撕碎真是爽快啊！记得有一期电软最后一页，好像在评选最男人的游戏，我看到了《战争机器2》，好感动啊！不过这么牛的游戏怎么人气这么低啊，在我们学校居然没什么人玩，可能是家长怕影响孩子的学习，不给买游戏机，学生大部分都没什么钱，所以才……唉！不过《战争机器2》真是适合爷们的好游戏啊！不管是游戏画面还是CG，以及音乐都是一级棒啊！最重要的是扣动扳机杀敌的爽快感，以及拯救人类的成就感。相信有360的朋友都爽过了吧！喜欢《战争机器》的朋友加我Q582229649，大家一起交流交流，天下玩友是一家嘛！最后祝大家财源滚滚，幸福快乐！

——浙江金华 孙猛

肥皂：一看这位读者朋友的名字，就知道你很爷们，纯度绝对有四个加号以上。关于《战争机器》系列，如果只能用一个字来形容，那就是“爽”；如果能用两个字来形容，那就是“很爽”；如果要用三个字来形容，那就是“还是很爽”（众人：喂，你到底识不识数啊？）。玩家在游玩过程中，一定要切记以下三字真言——“快”“准”“狠”。细细解释起来就是：碰见打不过的逃跑一定要“快”，挑躲命的地方一定要“准”，看到好欺负的下手一定要“狠”（无数萝卜白菜袭来，帮众：打到伪硬派、假铁杆）。言归正传，其实肥皂还是很喜欢和大家一起交流硬派游戏打法心得的，所以也希望今后能和大家共同进步，努力当个Super纯的硬派玩家。

小沛：话说你的名字还真起对了，的确很“猛”！当我们看到你的信封时，几乎全体石化，同时对中国的邮政人员肃然起敬！（其他读者没看懂？没关系，就在本期刊登的“编辑部囧图”中找答案吧。）





编辑部囧图

投稿啥的难道是可投小说？然后突然发现这次“闯家”的标题上那个loli图很有爱（星星眼）。那种格局布置啊~~我的终极理想！！话说出现在“闯”上的言论一定要和谐？非主流题材啥的行不？貌似玩游戏的男生多于女生多于腐女吧……

——北京崇文区 爱德桑曼利

肥皂：Of course，编辑部欢迎大家的各式投稿，只要跟TV Game相关就行，So，还请各位读者不吝赐教。话说闯家上的图都是可爱的沛沛经过千挑万选、辗转反侧、深思熟虑、茶饭不想、最后连回家的路都不记得之后才定下来的，自然会相当有爱。有属于自己的格局布置自然是很好，但前提是得有自己的房子，有房的前提自然是得有钱，You see，目前的地价，也只能“想”了。

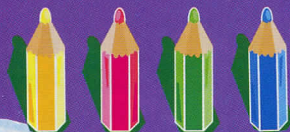
宇多田：此人《战国Basara3》深度中毒，说话还要模仿伊达，鉴定完毕。

肥皂：You shut up，话说电软大大小小也算是平面媒体，该遵守的规矩还是得遵守，所以言论可不能太不和谐了，要不有一天咱闯家的围墙上也被大大地写一个“拆”字可就杯具了。

赤银：肥猪瘤是啥？应该不可以吃吧。主流和“非”主流题材该怎么个定义这是个问题。莫非楼主你想说是腐系耽美之类的？莫非楼主是腐女？

肥皂：Take it easy，某人不要一提到腐就激动。

小沛：男人和男人……呃，果然无法接受（黑线）。



赤银：夏之风物诗——银河、花火、蝉时雨

●这期杂志刚开始某些人就在逼着人家交手札，明明上期才刚刚写过的。凑字数什么的最讨厌了。

●不知是否有人发现，赤银这次没有使用经典的开场白，不知诸位是否因此而有些寂寞呢。那么等大家开始怀念的时候我再用回来好了。

●海K上个月买了限定版NWZ-W252这个月又声称发工资后要新购入一台DSLL，索普则是叫嚣要新添置一块360硬盘和夜鹰，而沛沛在攒钱给单反相机买新镜头。话说从何时开始杂志编辑变成这么奢侈的行业了捏。赤银望着桌边的几只手办模型独自凌乱中……

●夏日的午后总是那么的慵懒，困倦的上下眼皮不住的开始调情，抚在键盘上的双手也越发无力、低垂……猛然看到对面小沛凌厉的目光，某人一下子又精神起来，元气百倍的投入到了工作中去。

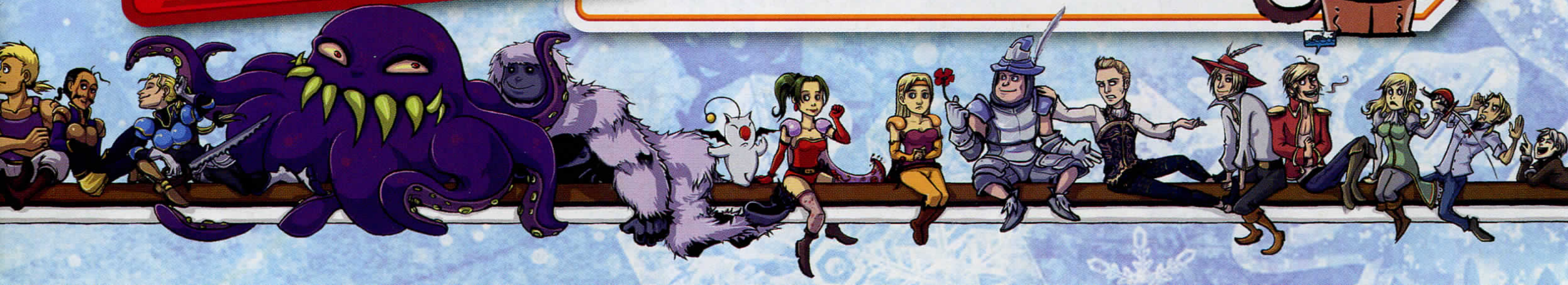
猴子：目标：脱臼谷！

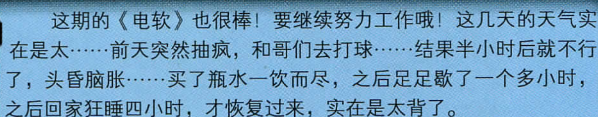
●最近要和朋友们去昌平的碓臼峪旅游一把，但是因为该地名较为生僻，有个哥们脱口而出：“脱臼谷！”于是众人皆大呼晦气。这倒让我想起了周董的《大灌篮》里那句“干申大那多”了，脱臼谷，经典啊！

●算上本期，《电玩三国志》已经连载三期了，虽然“讲古”气氛浓厚，但是还是想尽量写得更有意思一些。不知大家对于此栏目有何意见，欢迎拍砖，也欢迎各种建议。有什么想说的可以直接写信给我，邮箱还是pgmonkey@sina.com，请多指教。另外嫌麻烦的直接在百度贴吧的电子游戏软件吧里写也行，我会时不时地上去看的。

●俗话说人生不满百，常怀千岁忧。最近历史方面的书看得说多不多说少不少，看多了就有历史感，所谓历史感，按照当年明月的说法，直白一点说就是悲观。还好本人的生活如同卫生间的洗漱台，杯具洗具都不缺。所以，还是接着看书吧。什么时候能修成像魔王大人一样为看书而看书的境界，那就算OK了。







这期的《电软》也很棒！要继续努力工作哦！这几天的天气实在是太……前天突然抽疯，和哥们去打球……结果半小时后就不行了，头昏脑胀……买了瓶水一饮而尽，之后足足歇了一个多小时，之后回家狂睡四小时，才恢复过来，实在是太背了。

XB360、PS3、WIL，咱是一台没有，只有一台PS和PS2，不过这也就够了，毕竟PS2上还有很多好游戏，像战神、MGS、生化4、鬼泣……这几天我在玩一款名叫"黑煞"的射击游戏，小沛你玩过吗，感觉这款游戏还可以，前几天去包机店去玩360，玩了会求生之路，太杯具了，玩了一张没玩过的图，两拨僵尸过去了，本来还有八十多滴血，可是，一拐弯，撞上swich了，一下再起不能，而且又来了一拨僵尸，两个电脑NPC和我哥们都顾不上我了，结果我死了……之后我看边上的孩子玩神机3上的生化5黄金版，玩佣兵模式，他们都不打僵尸，只去收集时间，全拿齐了后去打，结果开了4枪未打中敌人，一气之下居然不玩了……那边的哥们也在玩bio5，可卡在第一个电锯男那里，每次都被一击必杀……还是我去帮忙才去帮他们打过的……这家店是我们这边最大的生意最好的店了，正版一柜子一柜子的……生意老好了，其他店往往开不了两个月就关了，更谈不上神机3和正版了，唉，真希望附近能多出几家这种店。

——北京 王兆龙

宇多田： 首先谢谢你对电软最近改变的肯定，我们一直在努力把电软做的更好，读者能看到我们为之付出的心血，我们再怎么辛苦都会感到很幸福，谢谢。

看到兆龙说起前阵子打球，这里宇多田很有共鸣啊。想当初高中的时候一天可是要打三场球的，可是到了大学人就变懒了，打球的次数也少了很多，前阵子去和朋友打球，还没跑几分钟就已经大口大口的喘气，之前必进的球也有很多砸筐而出，很是不爽啊！看着肚子上多出来的肉肉，泪如泉涌……不说这伤心事了，说说游戏，我比较幸运的是次世代主机大都第一时间玩到了，不过相比一个人宅在家里游戏，我还是喜欢到游戏室去和朋友一起玩，俗话说独乐乐不如众乐乐嘛。我很羡慕你说的这个游戏室，我老家那边只有PS2，哪里会有买得起正版游戏的游戏室啊，更不要说一柜一柜的。最后说一下BIO5，佣兵模式我是相当喜欢，150连的成就感真的不是一句两句能说得清楚的，恩恩，以上！

宇多田：HIKKI~等你回来！

●偶家宇多田光8月9日的博客里宣布暂别歌坛，现在小熊我心情相当失落，再起不能……

●当我还是学生的时候好喜欢华尧的画风，现在能让偶像给自己设计形象，实在是感动到泪流满面，感谢！

●宇多田是奖杯控，不过我不刷什么奖杯神作，目前的23个白金都是自己非常喜欢的游戏，话说最近都没白什么游戏，动漫日剧什么的也都攒着呢~泪奔

●最近发现读者大多只关注我们这些文编，偶要说的是美编对杂志也是相当重要的，我们写出来的文字没有美编的排版不可能变得如此漂亮，而且美编经常要加班到很晚，很让小熊我感动，所以读者们以后要多多支持我们的美编GG和MM~

●偶是球迷，足球方面喜欢意大利，喜欢尤文，喜欢皮耶罗，喜欢BOBO，喜欢小贝，喜欢巴蒂；篮球方面喜欢纳什，喜欢科比，喜欢霍华德……被众人pia飞！你要自我介绍到什么时候！！！



编辑部八卦图



想说什么好呢？最近八月游戏大作很少啊，不爽！目前超男快女的又开始了，可我怎么就那么不爱看啊，不爽！还有为什么DR是半月刊啊，害得我暑假没杂志可读，不爽！还是冰箱里的可乐好喝，爽！

——北京石景山区 刘子沛

宇多田： 话说子沛同学的话穿越感十足啊，几乎一句一个中心思想，看的我是相当的喜欢~因为我也是个到处穿越的人……八月大作是少了点，不过也不至于没游戏可玩，香蕉3就够我玩一阵子的了，过几天还有A.C.E.R.。至于什么超男快女，这东西我是从来没有看过啊，请大家尽情的BS我吧！关于《电软》半月刊这个问题，我帮你问了下各位编辑意见，大家一致认为如果改成周刊那么我们就可以直接找上帝阎王玩过家家了，最后！碳酸饮料对身体不好，为了使我们亲爱的读者大人们身体健康，就让我帮大家忍受着痛苦吧……

雪飞：羡慕、嫉妒、恨……

●戒烟了！使用自创的魔氏戒烟法。第一次禁烟24小时，第二次禁烟48小时，第三次禁烟72小时，以此类推。每次禁烟结束后可以抽一盒，然后继续进入下一个禁烟期。现在已经进入第五个禁烟期了。第一次禁烟的24小时相当难熬，甚至要依靠其他食品来取代香烟，结果吃了不少八喜冰激凌，不但花钱更多还长胖了不少。不过到现在已经觉得24小时不抽烟根本不算什么了，多喝点儿白水便能坚持下来。希望这次戒烟能取得成功。另外，戒烟时还要足不出户闭门谢客，以免受到外界刺激。我老婆不相信我能用这个自创的方法戒烟，我却对自己很有信心。哈哈。

●天热，人懒，再加上一些经济纠纷，这两个月我基本没干什么工作。就当是给自己放个暑假吧。9月1日开学了再忙碌。

●友人接连飞往美国求学，羡慕嫉妒恨……

刚读完新一期《电软》，看到不少读者来信得到登刊，真有些按捺不住，便有了下文。

我是一个该上大二的学生，然而混了十八九年，电子游戏方面还处于一个较菜的水平，看《电软》时间也不长，实话说，里面讲的东西很多是一知半解，但莫名的是自从去年看了一期后，有时间就买来本看看，不管讲的什么，对我都有相当的吸引力。

记得最早接触的游戏，应该是学校机房里的《超级玛丽》和表哥办公室里的街机。那时的兴奋劲，至今都无法忘怀，那机房和办公室简直是幼时我的天堂。但家贫（泪）和父母对电子游戏这类"不务正业"之物的嗤之以鼻，我的游戏之路一直没有得到持续、稳固、健康发展。而后来偷偷跑网吧接触了不少好游戏，但都没玩完。有印象也只有《重返德军司令部》和《荣誉勋章》系。（毕竟"堵"不如"疏"嘛，嘻！）不过想想当年为上网编的谎，不禁汗颜！

去年高考结束，有机会在表哥家玩了《生化危机》、《极品飞车》、《使命召唤》、《刺客信条》等游戏，里面的情节和画面深深震撼了我。甚至超过当年玩街机的兴奋。自己就认为游戏其魅力就像巧克力还没吃完第一块就想下一块！（陶醉……）

——山东曲阜 陈哲

小沛： 你的信让我也回忆起了过去，相比你所接触的游戏，我的感慨就更深了。当年我最早接触的可都是FC游戏啊！那画面、那声音，包括游戏容量、系统等等，就好比现在的高清电视和以前的黑白电视对比一样强烈！一开始我去街机厅的时候，看到《圆桌骑士》、《吞食天地2》、《名将》、《街头霸王4》等等，这些在今天看来已经不值一提的游戏在当时给我的震撼绝对比今天看到《战神3》要强烈多了。后来，随着网吧的兴起，外加上我家里也不支持玩游戏，所以偶尔也会和同学一起去玩PC。但我一直觉得还是家用机好玩，PC上除了即时战略类之外，我几乎不玩任何游戏。到现在，我更是一个坚定的家用机支持者。原因呢？不是电脑游戏不好，而是因为我上班整天对着电脑，导致就算是玩游戏，只要一看到电脑这东西，就会产生"加班"的错觉……





可爱的小沛，最近身体好吗？别因为工作累垮了身体，家里人都叫我进进，你也叫我进进吧，第一次给闯家写信，以前也是看着别人写信以及你贴心的留言。总之，闯家让我感到很亲切，就像在自己家一样。

电软从我高一一直陪伴我到现在，你一直充当着我的朋友，老师的角色。我也是一个老DR饭了，最喜欢的就是你们闯家了。到现在，我还是一个无任何主机只有YY神功的某某路人甲。每当在电软上看到一个好玩的游戏，我都会望眼欲穿，便使出YY神功（哈哈，自我满足状）本来今年要考上一本的话，爸妈都答应我给我买两掌机，可是……我想的是再狠上一年一定要拿个一本，到时候左手一个PSP2，右手一个N3DS。哈哈，再次使用了YY神功（手叉腰，狂笑……）但愿吧~（夕阳下，一个少年望着天）

——陕西汉中 徐进之

小沛：进进同学你好。首先感谢你寄过来的糖，虽然因为天气太热，到编辑部的时候已经快化了，但我一定会想尽办法让他们几个吃下去的……

YY是一种让自己迅速得到满足的方式，现在的人哪个没有YY的本事？我就经常做梦，要是我能够飞就好了……

话说很多读者希望我们回信的内容最好能够多一点，但有些时候我们回信内容的多少也要看读者来信内容的精彩程度。您问的少，我们自然答不了许多。记得以往叶子也有只登信不作答的时候，无非是为了多让一个读者的信有刊登的机会。好了，不废话了，貌似这期的风头被扒皮、赤银和肥皂给抢走了，难道他们之中有人想篡我帮主之位？行，等我清理门户！

●最近的新闻不断，但是，麻木的我产生了麻痹的思想，我从嘴里哼出了一声，让他们闹去吧，玩我的游戏。但是我没想过，要是有一天，他们游戏都不让我玩了我该怎么办？我该怎么办？所以我不得已停下了手里的游戏，比平时早睡2个小时，这样让这几天能保持清醒的头脑来思考问题。平时可以混混沌沌的，但是该清醒的时候还是要清醒。嗷嗷嗷嗷。某鹏的博客很给力啊，希望某鹏再接再厉，代表P民支持你，咱表示鸭梨很大。



蔬菜汁：玩我们的游戏 让他们折腾吧（伪）





唉，这期的电软拿到手可真苦啊，用了4天的时间终于入手了电软280期，没想到在城区最烂的书摊中找到的。

在电软280期中，最没想到的是我在期末考前写的那封信竟然登上了，啊好开心（从东面飞来一道曙光，原来是黑龙的火球！）。现在3D化的速度可真快啊！没准十几年后，我们就会玩3D游戏机，吃3D食物，穿3D底裤……

前几天卧在电脑上看新闻，发现仿MH游戏又多了一个，名为《狩刃》，基本全抄MH，片手刀、太刀……各种器基本和MH的攻击方式一样，出的还是网游。对于我们这些热爱正版游戏的玩家，真是一种，一种，呀，忘记那词叫什么了，不说了，总之那厂商听说已被capcom盯上了。这里我想问小沛一个问题：之所以DQ有史莱姆是因为游戏制作人的老婆爱吃果冻是吧？不清楚。

就写到这里吧，提笔忘字。等待着电软称霸全宇宙。（另外我做了一样东西，拆信后小沛该看到了吧？）

——广东中山Unco

赤银：恭喜你又一次被登上闯家了，话说每次看到Unco同学的名字都不觉感到很有喜感，原因少儿不宜就不细说了。感觉Unco桑很喜欢《怪物猎人》的样子呢，本期随信寄来的MHP3rd太刀装很具有抽象艺术性，貌似被编辑部某人抢去做书签了说。话说现实世界貌似除去电视电影游戏是在仿3D，其他事物都是“3D”的不是么？其实某人对三次元已经绝望了……

说起那个《猎刃》简直山寨得太明显了……人物动作建模和声音都是照搬的，偏偏界面做得超网游。简直是在侮辱我们的智商和……我们的智商。游戏视频貌似之前还被传到日本的nico视频网站上去了，真是不嫌丢脸啊……作为中国人我感到相当汗颜。而且由于是仅在中国内地发行CAPCOM也拿它没办法，可见国内注册商标系统的混乱。这也是日本厂商纷纷抛弃中国这块难以下嘴的肥肉之原因吧。

小沛：果冻=史莱姆？或许吧，天知道是不是这个原因。你信里面的东西我看到了，并且特别留影纪念。以后大家在写信的时候都可以多一些“创意”，这样一来，刊登的机会肯定大大提升哦！



肥皂：一曲肝肠断，天涯何处觅知音

●最近有很多读者朋友在来信中都提到了自己将要出国的消息，最近是外出留学的高峰期，这不，肥皂的几位挚友也即将出国深造。想想今后不能再像原先那样经常聚在一起游戏、搓饭了，心中免不了要失落一番。最后祝所有即将出国留学的朋友们学业有成、生活顺利吧。

●说起最近编辑部最值得高兴的事是什么？当然是华尧大师的华丽回归啦！这下不仅我身后的武器装备威力大升级，而且这整体造型也真是越看越拉风。什么？你说我像索马里海盗，不对，这明明是现代战争中的不死小强嘛。

●我一直将能在《电软》上写手札视为一名《电软》正式编辑的必备条件，很荣幸，这是第二次上手札。用最喜欢的方式活着，用心的去过好每一天，对我来说，已经是最大的幸福。困了，睡了，醒了，之后的之后，其实简简单单活着，没什么不好。



美人鱼不是那么好当滴~

●早先就一直计划着要去海里泡泡了，无奈一直被各种杂事耽搁，上周终于生平第一次下海，感觉甚为良好。实际情况跟想象当中的很多细节还是不一样的，傍晚时分去的，海水颜色并不是平时看到的那么湛蓝，而是比较昏黄的，拍向岸边的海浪中卷着很多细细的海沙，跟以前见过的人工造浪游泳池可是差大了，再往水略深的地方走，水中漂浮着大大小小的海藻碎屑，很容易贴在皮肤上真是恼人。海水的味道比预料的程度要咸上若干倍，仅是不小心尝到一滴就痛苦很久，感觉像是身体里的水分都要被榨干了一样，如果呛着一口的话一定无法想象。结果自始至终也就是套着游泳圈在离岸边很近的地方泡着而已，光是这么泡泡就觉得很心旷神怡了，整个人都懒洋洋的，很放松。



闯家办得越来越精彩了，小沛我支持你，特别喜欢大家在闯家一起聊游戏的热闹感，能与五湖四海的电软迷们聚在一起，彼此分享之间的快乐，苦闷和与游戏的不解之缘。话说《战神1、2、3》是神作不是吹的，不幸的是本人为无机一族，只能在同学家过过瘾，暑假里正在勤奋打工（梦想成为全机制霸）哈哈，希望电软越办越好，全国人手一本。

——江苏南通 张佳林

小沛：我也支持我自己！希望老天爷多给我些灵感，让我把杂志办得越来越好，不辜负党和人民对我的期望，不辜负国家和人民对我的培养，不辜负我在《电软》7年的学习成长，不辜负领导和同事对我的帮助，我一定好好学习，天天向上，做一个合格的社会主义接班人……《战神》的确好，玩过忘不了，一气通三作，从晚打到早。（小沛当时把《战神》1、2、3代一口气打通，特留打油诗一首。）



《电软》回函卡讨论话题

话题一：继高清之后，3D时代就要来临了。对此你感兴趣吗？希望哪些游戏3D化？

伊为群（北京市海淀区）——还好吧，之前就有很多3D游戏了，再配上最新的游戏设备会出现更好的效果吧，但一定也会参差不齐有好有拙劣的东西出现吧，作为一个玩家只要玩到合适自己的好游戏就好了，不一定是高清3D都具备的，但相信一定会出现适合自己的好3D游戏的，我期待着试用过再告诉你们它的优点。

刘子沛（北京市石景山区）——像生化危机，战争机器，还有恐怖游戏，再加上一些CG动画精美的游戏。

王兆龙（北京市通州区）——这个嘛，还是比较支持的，3D游戏，希望有生化，战神，鬼泣……

徐进文（月球）——一般，希望《战神》3D化，因为我非常喜欢。噢，还有《怪物猎人》最好3D。

龙涛——yes！超级支持！3D+高清那才叫王道啊！《旺达与巨像》、《使命召唤》、《GTA》、《沙滩排球》。

张佳林（江苏省南通市）——我特别感兴趣3D，想想能在屏上看到富有立体感的东西就兴奋，只不过我们这边地区限制体验不到3D的感受，《战神》一定要出3D，那打起来才刺激啊！

赵宇（北京市房山区）——对于3D时代，当然非常感兴趣，想象一下Leon站起来的感觉就很棒！特别是最新掌机3DS还是裸视的，支持拍3D照片，在游戏之余还能娱乐自己，非常好，也很酷，在游戏方面，我希望《生化危机》3D化，理由简单；我是生化饭。

爱德桑曼利（北京市崇文区）——必须的！XDD。高清这东西，再怎么搞都已经到头了。目前能以硬件吸引玩家的只剩下3D了。再一年，咱就高考了，过了之后，一定要怂恿家人去弄个3D电视回来。再之后，一定要入手一个家用机。不知P3好，还是X360好。{指3D的应用，游戏，配件啥的}咳，跑题了捏。对于希望3D化的游戏嘛，目前还是支持ARpg类的。或是射击游戏，啊，其实像FF系列，不3D会可惜吧？恋爱养成类，要是3D之后，会不会导致很不和谐的场面啊……（这人YYing）目前来说，ARPG、FPS啥的，3D后应该更有感觉吧。无双神马的，COD神马的，生化神马的（要是能让大昂再次王者归来，我一定要买个配套机！）KOF神马的。都来吧都来吧。3D时代是个欢乐和谐的时代，XDDDD～

话题二：8月份你最关注的游戏是什么？简单说说你期待它的理由好吗？

爱德桑曼利（北京市崇文区）——如果把问题中“8月份”作为全题状态的话，我想说，当8月来临时，我会强烈期待Pokemon的新作。（这什么句子。殴）唉~怎么说捏，只能说是我对PM的爱在最近推向了高潮了吧。当你手中啥带电的都没有，出了个GBA-SP（还是同学援助的= =）时，有啥感想？{PS，此时手里还只有个绿宝石的卡……}嗾.抛开这些不说，首先我比较感兴趣的是新作的剧情啦。各位神可知道真斗大师的PM特别版漫画吗？基本是按照PM各代游戏顺序走的。（当然，最近对PM大好，可能还因为我把手里的PM漫画又温习了一遍呢）。每代都还算是比较连贯吧。另外，PM中有灰常多的隐藏元素也大好。还是觉得那种总有新发现的游戏会比较吸引我捏~~~（呃，汉字真的是越写越烂了……我对不起国家对不起党对不起电软对不起看信的人……）总之，本渣会一心期待黑白的。

王勇（郑州市文化路）——我的暑假2.回归童年，情趣不减。每到夏天就像渴望成里面的小男孩。

龙涛——8月好像没什么好要的Game喔！只有“凯恩与林奇2”比较吸眼球吧，why?两个不是正常的人能干出什么事，大家都有兴趣想知道。

王兆龙（北京市通州区）——当然是银河战士啦，老任的当家射击游戏。

刘子沛（北京市石景山区）——如果不算上战国婆娑罗3的话，也就只有黑手党，似乎8月游戏比较平淡啊！

伊为群（北京市海淀区）——凯恩与林奇2：伏天，这个战争游戏更期待。

《电软》官方



哈哈我有新点子、咱们DR不如弄个YY吧、没事都能在线，跟QQ差不多，还能群体语音聊天，寄信慢的也能在里面发言，平常大家都在频道里聊天，像是小编什么的都是高权限黄马，工作的时候没人能打扰，有时间还可以和我们读者聊聊天，谈谈心~不过办了YY后回信的肯定会减少~

——囧又3红了

肥皂回复：

感谢下传说中三红童鞋的建议，但是鉴于目前的具体状况，博客交流还是最佳方案~~·小编们现在连博客的回复速度都有点跟不上大家了，更何况YY呢，你说是吧~~

新浪网友

想咨询一下发电子邮件向电软投稿一般多久能回复？还是说如果落选就直接不予理睬？

赤银回复：

我们一般看到的话会尽快回复的，当然不排除面临截稿没人有功夫查看邮箱的情况。这时您可以劳神来博客这里发言催一下，这里我们还是经常会出没一下的。如果文章录用，我们会直接通知，但由于来信太多，如果没有录用也就没办法一一回复了。

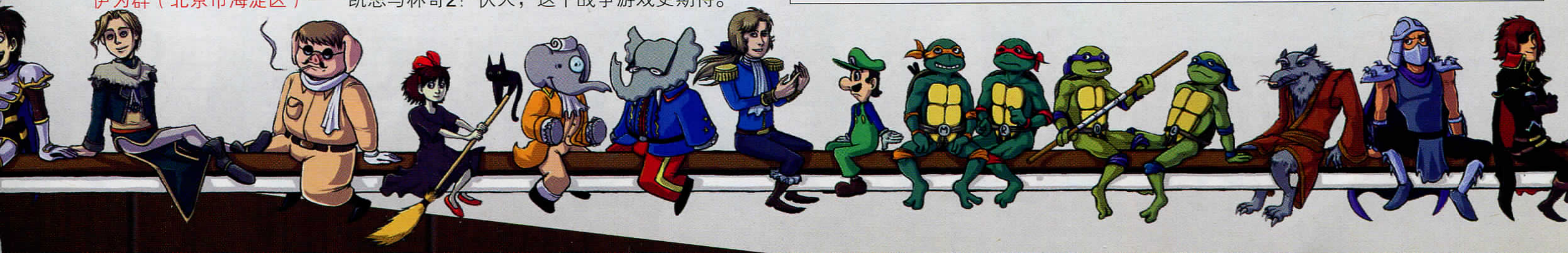
蔷xiao薇

不管怎么说，电软给我的感动是很真实的，在前几年高中住校的时候，电软陪伴了我度过了3年的时光，我刚开始接触闯家的时候还是叶子在主持，那时候觉得闯家最难看，还有好几页。直到某天实在什么都看完了，新的没出，翻回闯家看，才发现其实蛮有意思的，后来最爱看的就是闯家与龙哥热线这两个栏目。

现在电软已经成为我生活中必不可少的一件事情，就像习惯了每天要吃饭一样，一定时候总会去报刊亭等待电软的到来，买回来总是习惯的大致翻一下内容，然后放那里，有种很安心的感觉。从来都是等晚上安静的时候慢慢看电软，每一个小段都不会放过，也许是自己太懒了吧，回函卡很多却一次都没过家里写过信！我知道自己该走出这一步了，所以先在这里给家里留点言。说实话，在网络发达的今天，各种网游单机次世代，各种新闻漫画电影，很多很多的东西都可以在网上浏览，想玩的该看的都看够了，有时候，关上电脑，关上电视，静静的翻开电软，就这样很平静的心情看杂志，有种很舒服的感觉（仅限电软噢！），不管网络多发达，看电软总有着电脑上没有的感觉，同样的东西，体会却大大不同，还是杂志的形式比上网看更好，最后祝这个博客越来越火吧，闯家也是，电软也是，是我们这些玩家心里必不可少的东西。

小沛回复：

整本《电软》当中，闯家是最花费心思的栏目。小沛也认为，现在的杂志最重要的就是要了解读者，和读者沟通。当闯家的主持很累，看很多信，回复也要有特色，排版更是要反复出新。不过，回报也是最大的。因为只有编读交流栏目可以得到读者最直接的意见反馈，不管夸奖还是批评，都是大家对我们的关心。



博客留言摘录

海雅

前段时间国产RPG大作《古剑奇谭》发售了，出于对国产游戏的支持，第一时间入手了正版，装上电脑才发现这个类型的RPG已经完全不适合自己了，一边玩，一边就会不自觉的和《最终幻想》等日式RPG系列做对比，感觉完全比不上嘛！由其是没有声优，简直是太让人失望了，玩了一天就兴趣全无了。

前些天“龙之谷”开放测试了，流畅的操作，良好的打击感，感觉非常对胃口，只是画面感觉差了些，人物建模也不是很好，好期待“剑灵”登陆中国大陆啊！

做为龙珠饭，非常的期待9月30日发售的PSP《龙珠TAG VS》，当然最期待的还是年底的《战神－斯巴达幽灵》。

3DS怎么还不发售呀，好想看到《超级街霸4》3D化后的表现，不知道会不会被“灭·波动拳”打中脑门；超希望可以在3DS上看到《高达VS》系列最新作。

可以期待的东东真是太多了，前途光明无限啊……

肥皂回复：

作为一名玩家，谁不是打心底里希望能有一款国产的白金级大作诞生呢？可惜梦想是丰满滴，现实却是很骨感滴，有朝一日~~~啊~~~那个有朝一日，相信总会有值得国内玩家骄傲的作品诞生。3DS现在可是编辑部最期待的一台新主机，就是不知老任还要让我们等多久才肯送给我们这个惊喜呢~~

Xiaochongha

我是DR骨灰级的读者了；从94年创刊到现在；虽然不是每期都买；但一直关注着DR的成长；DR也陪伴我度过了我人生的几个重要时刻；中考-高考-入伍-参加工作-结婚-直到今年喜得宝宝；蛮感慨的；想想小编你们真的不容易的；当真的把游戏当工作或许有很多我们这些普通玩家体会不到的心酸吧；嗯；1句话；身体第1；最后也没啥说的；希望等我做爷爷的时候依然可以看到DR：）

赤银回复：

感谢这位读者关心~没啥说的，希望等我们做爷爷的时候也依然可以做DR给您看。

结冻

终于买到了，自打279期电软有较大的改变后，我就对它产生了浓厚的兴趣！~于是乎从贴吧得知280期在7月26日上市后就立马跑书店看，第一天，没到，第二天没到，第三天没到……每天都去看看，搞得我像买什么不良图书似地，后来我刚到店门口，老板就跑出来说：“《电软》还没到！”今天，当我再次经过时，老板兴冲冲的跑出来：“到了到了！！！”我那个激动啊！

这期感觉除了封面，内部的纸质量也有所上升，不过，不知为何，感觉这两期封面很容易折起来！看完后还要小心的压平，不知为何？对了，在第4面低下那张要斗鸡眼看的图居然是泳装MM，杯具，当我用斗鸡眼仔细的盯着那张图，越来越近越来越近，老妈突然拍了拍我，……当时那个囧啊！！……对了，最后希望电软越来越棒，小柿越来越欢读者越来越多，内容越来越好，（PS：如果这期赠品送一副红蓝3D眼睛该多好啊!!!）

肥皂回复：

“小柿越来越欢读者越来越多”，这句话的意思多少有点艰深啊，看了几遍愣是没看懂，我就冒然将其理解为“喜欢小沛的读者越来越多”吧~~谢谢您的支持，我们这本“不良杂志”会越来越“无良”的~~

时间的终点

上网来闯家啦！小沛HELLO!

来说说自己周围以及自己的生活吧。

周围的朋友都开学了，可自己还有一半的假期呐，而且作业却没怎么动，一直告诉要高三了情况不一样了可还是不想动啊……人的惰性真的很强大！放假前曾因为听老师讲一位高考状元的回忆录自己深受鼓舞，于是痛下决心制定了一份暑假学习计划表，并向周围同学表示了自己的决心，周围同学也被我的决心所震撼，自己还郑重其事的向同学讲述高三阶段的重要性，看到我的计划表后还表示参考学习以及瞻仰之……随着时间的流逝离八月二十五号还有二十多天（期间有五天军训），当初定下的决心已丝毫不剩了……全天候的学习制变成了上午睡觉，中午睡觉看杂志，下午发呆，晚上玩游戏看动漫，我已经对自己无语了…….所以闯家发给我个鼓励一下吧，给予我学习的动力吧！

对了，小编们除了工作外有什么其他的私生活呢？

很喜欢赤银的红魔馆，我也算个伪宅，（半谦虚），最近看了TYPE-MOON的月姬，很棒真的很棒，空之境界和命运也不错，但更喜欢月姬，很感动，不知这些动漫游戏版本在PS2上有中文的吗？

以前就知道猴子很胖，在电击收藏里和闯家里达人也曾经多次现身，了解到达人也很胖，可杂志编辑上没有达人这个称呼啊？难道两个人是同一人吗？还是达人不在了？虽然这个问题有点弱智……但我就是没明白啊……

小沛回复：

学习这个东西啊，我都不敢去回忆了，的确很苦。但如果不吃这个苦，将来的几十年都会后悔的，起码我这么认为。

赤银这个家伙还自称“伪宅”？他太谦虚了。话说那些游戏在PS2上没见到中文版，赤银的日文水平极其高，看日本动漫从不用翻译，于是，宅得很彻底……

猴子现在是我们的撰稿人，他在电击收藏里用的是“达人”这个名字。人如其名，他的知识非常渊博，懂好几门外语，我甚至敢放言：谁能比他知道的事情更多，您可以直接来这里当主编了。

FF13 新水晶传说

下界的法尔希王！我已经完成了使命！请赐予我永恒的水晶之身吧！

no problem！

这就是永恒的感觉！变成永恒的水晶了，哦耶！

许多年过去了……

老公，你新买的这个水晶吊灯看上去好奇怪啊……

图便宜呗！在楼下五金店那个长得很像河马的老兄那一毛五一斤买的。

飞啊飞啊坠

很幸运活在了一个不用去网吧就可以自由使用电脑的时代，也很幸运活在了一个虽然有诸多无奈但有DR陪伴的时代。现在是深夜了，初三的自己会在此时看完DR写点杂文然后睡觉，高三的自己会在此时为了心爱的女孩努力解题然后睡觉前摸一下DR，如今即将要大三了，晚睡不再因为有多少信念，可DR一直在。这时我发现，信念这东西其实一直在。长相厮守的恋人会有很好的结局，长相厮守的梦想才是最触手可及的信念，时间检验了一切，就如同坐进驾驶座，踩下最豪迈油门的GT耐力赛，让我发现原来我有多爱赛车的感觉。以上，发烧的我意识有点模糊。

不知道别人有没有这种感觉，总之我很不习惯一个人的时候在半夜十二点过后玩游戏。这些时候我更倾向于看书看剧吃夜宵，否则会很落寞。独生的一代，围墙林立的一代，意味着很多别人司空见惯的情景在我们身上很难发生。高考完的暑假和死党住一块儿疯玩了半个多月，那时候才第一次发现原来半夜玩游戏也是可以很有趣的，甚至日夜颠倒了基本回不来了。当然我不是提倡不健康的作息，只是生活的滋味确是一个不得不思考的玩意儿。游戏的多手柄，网络化；桌游盛行，聚会泛滥；社交网络，实名交互……到头来我们发现各种娱乐的意义可以被归结为一句话——“不能让人类孤独”。

肥皂回复：

尽管国内的TV Game环境有太多的不尽如人意，但作为一个闯关族，“你永远不会独行”。

眼力大考验答案

问题1答案：《最终幻想》系列

问题2答案：《太空战士》

问题3答案：5只

问题4答案：56位

问题5答案：克劳德（FF7）

问题6答案：坂口博信、田中弘道

问题7答案：战士、白魔、洋葱……（反正全都有）

问题8答案：答案详见SE机密资料库……





龙哥热线 Dragon HotLine

Q 龙哥你好我想问XboX360游戏机有一段时间没玩会不会坏？龙哥XboX360游戏机有时要用引导碟才玩得起游戏，可有些不用也玩得起这是为什么？电子游戏软件招聘条件1级日语6级英语对我来说有点困难，我想问有其他条件可以应聘吗？我想加入电子游戏软件编辑部，求求各位编辑给我一个机会，求求你们不管做什么都可以，我是真心的。

（四川省内江市 陈刚）

A Xbox360哪能有那么娇气，大家大可放心地将其埋在山洞里藏起来，等想玩的时候再去寻宝把它挖出来。玩笑归玩笑，其实，关于游戏机的放置环境还是很有讲究滴，大家尽量将暂时不玩的游戏机放在通风较好、不潮湿、不被太阳直晒的地方，最好还能放在原来的密封包装盒里，这样还可以防尘。如果有条件的话，最好可以将长期不玩的游戏机拿出来定期清理一下，只要你爱护有佳，一台游戏机的寿命还是可以很长滴。

Xbox 360引导盘主要是针对早期那些光驱固件未破解，无法直接读取新游戏的机器。不过随着后来破解技术的成熟，玩家们只要将自己游戏机的固件版本刷到1.6及以上就可以免去用引导盘才能玩游戏的繁琐程序了。

关于游戏编辑这个职业，可能并不像一些玩家所憧憬的那样，上班时间只是玩玩游戏就可以了事的。其实，游戏编辑这个职业对于个人的文字功底、独特创意以及个人的游戏水平都有着一定的要求，同时这份工作对于个人的身体素质要求也很高（熬夜游戏、加班赶稿都是家常便饭）。外语水平只是以上必备综合素质的一方面，毕竟在我们的工作中会大量接触到英语、日语的第一手材料，如果外语不过关的话就有可能会给自身工作带来极大的限制。当然，若想成为一名合格的游戏编辑，最为重要的一点是还要具备极强的责任心：不仅要对自己的本职工作认真负责，更要对杂志的每一名读者负责。如果只是想把这个职位当做临时避风港，那么也是做不好这份工作的。以上！龙哥在此要感谢这位读者对我们编辑部的抬举，编辑们其实跟读者一样，大家都是一个个平等的闯关族，所以完全没必要用“求”这个字眼的，这样就显得咱们见外了不是。电软编辑部欢迎你的应聘，退一步说，即使最后无法亲自到编辑部来工作也没关系，电软可是极其欢迎各位读者投稿来信的喔，无论是游戏心得、生活体验、业界剖析，还是电击上的高打影像，只要够有创意和说服力，都同样是可以刊登在新一期杂志上的。

Q 龙哥：你好，我想问一下“次世代”这个名词最早出现在什么时间？地点？比如次世代这个名词，第一次出现要追溯到3DO上市前国内各大游戏杂志的宣传。我想知道具体的时间（哪年哪月）和杂志报道？感谢ing

（新浪网友）

A “次世代”一词我们天天挂在嘴边，不过要真的解释起来，还真是有种“只可意会不可言传”的感觉。话说，“次世代”一词源于日语，直译就是“下个时代”，现在则通常被业界和玩家用来形容在性能上比当下主流游戏机更卓越的主机。当然，“次世代”只是个相对的概念，和PS相比PS2就是“次世代”，和PS2相比PS3又成了“次世代”。所以关键还是要看“次世代”一词出现的具体年份背景，才能更好的把握其精髓啊。至于“次世代”具体出现于哪年哪月，目前还真是不好考证，还请这位读者朋友见谅。

Q 1、XBOX夜鹰三红（应该是1红了）问题的老毛病比之前好点吗？虽然双纳米的问题很少了，但还是有顾虑啊…2、PSP现在刷机后最新而且比较稳定的升级版本是哪个啊？3、貌似PS3的中文游戏很少，我只知道FF13有官方的中文版本，还有哪些呢，推荐一些中文大作吧，《合金装备4》有吗？4、很想玩中文的TV GAME大作，但只有掌机，所以不了解TV GAME民间的汉化版是否和PSP一样，也是从网上下载安到类似记忆棒的硬盘里吗？5、先从PS2开始入手接触TV GAME，因为是新手，所以在希望能有一些建议，比如买什么型号的（9万）还是二手的呢，随便一个液晶电视都可以吗？买后应注意什么呢？很新手的问题，望龙哥指教！

（新浪网友 时间的终点）

A 1、话说目前很多玩家都不敢买Xbox360，怕三红，龙哥觉得这种状况多是出于心理作用。试想，哪一款主机能做到完美无缺呢？当年PS2五万系列刚刚推出的时候也是烧机现象严重，后来必须靠加装防烧芯片才能保证机器的正常运行呢。所以啊，如果你真的是想体会这款主机的游戏乐趣，就不必顾虑过多，毕竟现在Xbox360的三红率已经很低很低了。2、5.50_Prometheus，国人破解自制，目前表现不错，龙哥自己用的就是这个。3、MGS4没有推出过官方中文版，目前PS3上的中文游戏数量有限，跟随主机一起发售的首发阵容里有《天剑》、《源氏》，后来《杀戮地带2》、《三国无双5 帝国》、《神秘海域1/2》、《大蛇无双Z》以及今年发售的《暴雨》、《战神3》都推出过中文版。虽然选择较少，但游戏种类还是比较齐全的，其中也不乏大作，相信玩家们完全可以选择的到自己喜欢的汉化游戏。4、这个，目前市面上的民间汉化游戏只在已经破解成功的WII和Xbox360平台上才有。只要下载汉化小组提供的中文版游戏，自己刻录成盘就好了。家用机游戏的汉化不如掌机游戏那样方便，毕竟前者是以DVD光盘为游戏载体的。5、PS2九万系列是SONY在PS2时代最后推出的一个系列，也是目前市面上所剩PS2的主流型号。但考虑到PS2已经退役多年，龙哥也不好说现在还能否买到全新机器。如果实在想重温经典，或者还不如直接去找一台成色较好的二手九万型机。PS2对电视的要求就低多了，只要有普通AV端口的电视都可以。虽然PS2也有高清端子线输出，但若想体验高清感还不如直接玩次世代主机了，毕竟PS2的机能有限啊。关于液晶电视的保养，大家在使用时只要注意电视放置位置需避光、防尘，在电视旁边尽量避免摆放其他通讯设备，不要随意搬动电视引起震动，不可随意用任何碱性溶液或化学溶液擦拭屏幕表面即可。另外，如果长时间不用电视的话，最好将电源拔掉，以免导致电视短路。



Q 龙哥，你觉得新版XBOX360破解有望吗？我感觉新版的比旧版炫，想买一台，不过3DS也让我很流口水啊，哎！现在手里有PSP和PS2平时玩玩倒是不错，不过常常YY自己左手拿XBOX360手柄，右手拿WII手柄，头上顶个PS3手柄，身边有PSP，3DS……我的梦想全制霸！！！放着看看也舒服……扯远了，其实我想问问龙哥你觉得Xbox360新版以及3DS破解有望吗？作为一个天朝子民，买个游戏主机荷包就很瘪了，再买些正版游戏就不用吃饭了，哎……

（新浪网友 鱼结冻）

A 龙哥认为目前既然旧版的Xbox360破解技术已经相当成熟，那么新版Xbox360的破解也只是时间问题了，毕竟游戏的载体没有得到根本改变不是。但是龙哥我倒是想入手一台没有破解的新版，这样手里既可以玩D版游戏又可以收藏正版，岂不妙哉！3DS都还没有发售，至于能否破解就不好说了，不过根据以往新主机发售后的经验——“破解无极限”，更何况老任主机防破解的能力实在是…就此打住，要不任饭该拍我了。最后，龙哥还是希望有能力的玩家能够支持正版，毕竟游戏业的健康发展是和我们每个玩家的切身利益都密切相关的。

PS：如果你在左手拿Xbox360手柄，右手拿WII手柄，头上顶个PS3手柄的情况下还能完美保持平衡不让主机落地的话，龙哥建议你可以将影像拍摄下来向“无坚不裂”栏目投稿了（笑）。

Q 龙哥，请问一下梦幻之星2里一共有多少个称号啊？小弟我现在刚到90级，请推荐一下练级的好地方吧！小弟，先谢谢你了。

（新浪网友 顶点亦是起点）

A 本作总共有250个称号，最后一个就是全称号，若想全拿全的话绝对是是一项浩大的工程。这不，龙哥拿了四十来个就已经耐不住寂寞而放弃了。关于练级地点，每个玩家都有自己的打法，这个也不好一概而论。不过龙哥推荐你可以去走海底圣剑之路，练级的同时没准还能顺带刷出圣剑，何乐而不为呢。

Q 在FF7中，我到捕捉陆行鸟过沼泽的地方只要一被巨蟒碰到注定就GAME OVER……残念中，有没有方法可以打败巨蟒？另外，此地可以不骑陆行鸟就顺利通过吗？

（新浪网友 lixiongma_h4xxa）

A FF7中的陆行鸟的速度很快，在这里玩家只要看准巨蟒的位置，选择最近的路段冲过去就能不遇敌。当然，如果你一定要和它死磕的话龙哥不得不佩服你的勇气，游戏制作方的初衷就是把巨蟒放在那来让玩家骑乘陆行鸟躲避的。当然，只要你坚持不懈地练级，最终打败它也不是不无可能。

※下班之后心急火燎想要去祭奠五脏庙而和赤银说好一起去吃楼下油泼面第一时间冲出编辑部进而匆匆忙忙钻进电梯结果等了很久之后才发现忘记按楼层按钮根本没动地方的龙哥。※

Q Xbox360的导购那么多，PS3怎么就看不见呢？龙哥给说说PS3买的时候需要注意什么？怎么不买到翻新的？

（新浪网友）

A 确实，龙哥之前关于PS3的购买注意事项提到的比较少，不过这可不是龙哥要刻意忽视PS3玩家。而是由于PS3还没有遭到破解，所以在购买PS3时玩家们可以相对放心。在购买PS3时，首先要注意一下配件是否齐全（一般包括主机一台、配套电源、AV线、无线手柄一个、为手柄充电的USB线以及一套说明书）；其次，在购买时，玩家要特别注意主机的机身，看看有没有划痕以及鲜亮的烤漆光泽（新版薄机为磨砂面），机身中间那条最完整最长的缝隙是否有松动等；再次，就是要注意机器的USB插口以及机身背后的各种插口是否有使用过留下的摩擦痕迹，对比下外包装印刷的序列号和机器上的序列号是不是一样，硬盘中是否有使用记录和下载留下的文件等；手柄一般不会出现太大的问题，但是也要注意键位处有没有灰尘，螺丝处有没有拆卸过的痕迹；另外，玩家在购机时最好能够当场试机，看看能否正常读盘、正常运行；最后，为了避免今后各种问题的出现，龙哥建议各位玩家在购买PS3时尽量选择SONY后推出的版本和生产日期靠后的机器。虽说目前PS3的翻新还没有那么猖獗，但是我们也绝不能给JS任何的机会不是。

Q 1.我最近计划想买一台Xbox360,本来想从北京中关村买（因为那有熟人），但是他们说Xbox360已经涨到2000大洋了（还是简装版的），这是怎么回事呢？2.贵刊最近的电击收藏有点bug，不能正常的播放DVD光盘，我都是一个一个打开文件看的，很不方便。最近的一期电击收藏（280期的），干脆就不能播，但再放进前几期的都能播，这是盘的问题么？如果是，那又是为什么？

（新浪网友 清风）

A 1、最近的确各地Xbox360的价格多少都有上浮，造成目前这种局面主要有两个原因：第一，新版Xbox360虽然已经上市，但仍还有解决破解的问题，因此，老版已经被破解的主机价格必定会有所上浮；第二，目前由于某盛事，各个游戏店的进货渠道都或多或少遇见了一些问题，相比之前现在要花费更大的成本商家们才能顺利引进新货源。综上所述，Xbox360价格上浮也算是情理之中了。另外，给最近有打算准备入手新主机的玩家们一个建议：大家最好观望过这段主机价格纷纷上浮的时期，等价格稳定后再出手。2、鉴于最近一段时间关于电击收藏不能顺利播放的读者反映比较多，电击编辑部已经特意派人赶去光盘生产厂要求生产方加强生产质量监管。另外，杂志在往全国各地邮寄发行过程中所人为造成的光盘损坏我们也是无能为力的，还请读者们谅解。最后，再提醒各位读者一句，我们的电击收藏前段时间经过改版，新作介绍板块是只能通过电脑或者PSP才能播放的。

Q 龙哥，我想更换一个PSP的外壳，但不知道像广州这样的城市所生产的外壳能不能像sony原产那样做工精良？还有，原装PSP外壳的价位大概在哪个区间？谢了。

（新浪网友 夜之遊神）

A 在这里有必要首先给这位读者明确一个概念：SONY的绝大部分原配件生产加工厂都是设在我国境内或者东南亚诸国等劳动力价格相对低廉的地区的。因此，可以说即使是原装的PSP外壳，没准也是出产于我国。您所提问的"广州这样的城市所生产的外壳能不能像sony那样做工精良"概念相对来说比较笼统，做工是否精良关键还是要看厂家自身的生产标准，跟生产所在地并没有太大的关系。严格意义上的"原装"PSP外壳目前在国内市场极其少见，像在广州、深圳等沿海城市还有可能找寻得到，但像在北京这种内陆城市基本上就是不可能的任务了。其实，目前国内厂商所仿制的PSP外壳在质量上已经相当成熟了，在外观和功能上与原装货并没有较大区别，而且由于进货渠道的原因，国内自产的外壳在价格上也具有相当大的优势。因此，没必要费时费力地刻意去专门寻找原装货。

Q 龙哥，虽然看电软已经4、5年了，但我还是第一次提问哟：1.最近在玩Xbox360的《刺客联盟》（老游戏了），我想问一下这个游戏剧情讲的是什么，和电影上一样吗？我的英语水平实在不能完全看懂。2.请龙哥帮我向魔王雪飞求本关于日本战国时期历史的书。谢了！最后祝电软越办越好。

(新浪网友 尸位懐餐)

A 1、老美那边只要是从人气漫画改编而来的电影上映之后，稍有噱头的作品都会推出配套的游戏。比如说之前的《钢铁侠》《蝙蝠侠》等，于08年上映的《刺客联盟》号称是当年最酷炫的动作枪战电影，所以厂商自然不会放过这个捞钱的好机会。本作的游戏剧情同原著大同小异，玩家需要扮演主角学习来自父亲的精湛枪法，完成成为刺客必学的多项技能，最后还得学习最困难也是最酷炫的弧形枪法。后来官方宣布表示说将针对PC版设计了跟PS3与Xbox 360两个版本不同的结局让玩家们游玩，至于那个不同结局龙哥也没有亲自体验过，只能等待你去亲自发现了。2、龙哥代你向魔王进行了咨询，不过这家伙作为"专业人士"只看日文原版的战国历史相关书籍，他主要向大家推荐的是池宫彰一郎的《岛津奔走》，希望对你能有所帮助。



→虽然是电影改编作品但游戏中的弧形枪法着实令人兴奋。

Q 龙哥，我最近在玩《荒野大镖客 救赎（Red Dead Redemption）》，其中有一个任务叫"Wildhorses Tamed Passions"，在任务中到底该怎么捉马啊？我把它用绳子套上以后，下马去骑，结果这马总会在这段时间内挣脱逃走。

（山东枣庄 邓沛东）

A 这个驯服野马的任务首先要跟着MacFarlane父女来到几匹烈马处，靠近后将武器切换到套索，用LT瞄准后看准机会按RT放出索套。在玩家套住烈马后先不要着急下马，而是要等同伴过来，接下来同伴也会同样甩出绳索套住烈马，这时玩家再下马去驯服，烈马就不会逃跑了。虽然未驯服的烈马不会认同生人的骑乘，不过只要玩家用LS控制住方向，让主角在马背上保持平衡一段时间而不被甩下来，马匹就回最终顺从于你而可以放心骑乘了。

Q 我想问一下你估计PSP3000什么时候能破解啊？1900太贵了。还有PSP2如果秋季有消息的话，那明年会推出不？3DS和PSP2可能哪个先出啊？3DS画面比PSP好不？最后再问一下，有什么好点的动画推荐啊，不一定要新番，以前的也可以。我比较喜欢简单轻松的，要有感动的，最好是那种有城市气息的，贴近生活的，像《蜂蜜与四叶草》那种生活气息。麻烦了！

（网友 Mr.寒枫）

A PSP3000已经在09年就破解了，龙哥觉得你第一个问题的具体意思应该是"什么时候才会有可破解的PSP3000补货进来。"就目前的情况来看，由于货源的紧缺和索尼掌机战略向PSP2的转向，PSP3000的货源只会越来越紧缺，因此降价的可能性非常低。目前北京地区的可破解的PSP3000已经涨破2000元大关，近期想入手PSP3000的朋友需要慎重考虑。关于下一代掌机何时发售的相关问题，龙哥只能从目前所掌握的相关业界信息上来进行推断，毕竟我也不是硬件生产商啊（笑）。PSP2如果秋季能在TGS上有具体展出的话，那么明年上市的可能性就非常之大，SONY是不会在与老任的掌机竞赛上甘于落后的。就目前已有的情报来看，还是3DS先一步发售的可能性更大，除非SONY闷声发大财，早已为玩家准备好了大大的彩蛋。单纯依据屏幕分辨率高低的话，3DS的画面确实要比PSP好，但是3DS还是要受屏幕大小的限制，最终的画面表现力估计不容乐观，不过老任的掌机不以画面表现力为第一标准已经是玩家们的共识了。至于动画推荐，编辑部果然还是赤银童鞋最有发言权，龙哥就不在关公面前耍大刀了。据赤银说最贴近你的要求的是一部叫做《纯情罗曼史》的动画。龙哥没看过不知究竟如何，如果你看了如果觉得不错的话也给龙哥推荐一下好了。



←3DS将要带给玩家的游玩感觉注定又是革命性的。







另外，她喜欢自大地戏弄猎物就像在过去十年我所击败的其他十二个毒蛇女神一样。



以及一个毒蛇之神



但现在可不是时候来翻原来的旧账，我一跃跳过她攻击那尊雕像。如果我是对的，那么我们就会获胜，可一旦我错了……



古墓丽影
之天方夜谭
连载之（四）
好，说真的，那样做的胜算有多大呢？



她在我们面前变幻回了人的模样，但这一过程险些伤到我的眼睛。
谢谢你，这么多年了，我一直等待着有人来给我自由。



那么，好吧，我对你还有个不小的请求，不知道你是否会介意……



不，请把飞毯带走吧，作为感谢你的礼物，我将它送给你。

1 2
3 4



我看到了你所做的一切，干得漂亮！
谢谢，但你在这干什么呢？
霸王的人现在正四处搜捕你，他们杀了我的信使，并且已经掌握了你的动向以及你的最终目的：关键经文。
为什么你要保护我，你的目的又是什么呢？
我想跟你一起离开这个世界。
这个地方被破坏得一片狼籍，不是吗？一定是在水里的什么东西干的。
或者是你
你说是我毁了这？
不
那太糟了

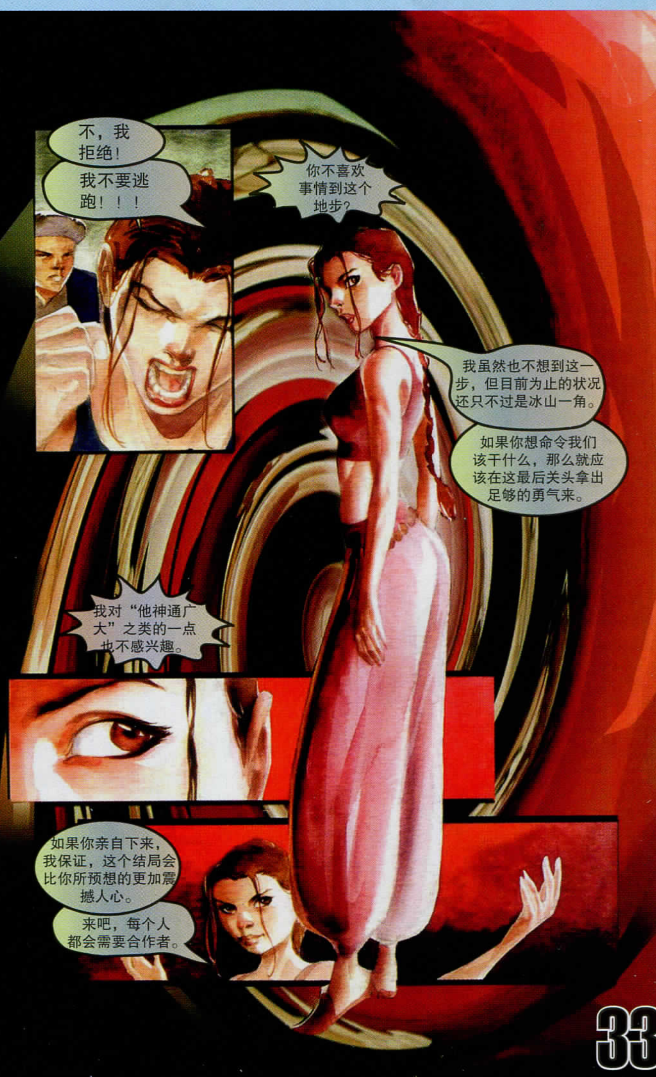


今天本来就够倒霉了，看样子还只会变得更糟。
他们那么多人只挤在几块飞毯上，我们能摆脱得掉的。
你确定？
不，之前从没这么尝试过。
他们的攻击来了，好，大家抓紧。


快，飞毯，快走！
我们不可能及时赶到了。
我们不可能永远待在这上面，到底是谁把毯子当做是交通工具？
我相信已近有人还清了。
什么？
恩，速度全开
等会
把这个告诉他们。


抓紧了，我们现在急速上升。
你可真疯狂啊！
你可不是第一个跟我这么说的人，但是如果运气好的话，你将是最后一个。
TWAM!
我的主人，那个女人已经接近奥里山了。
我们的追捕行动进展如何？
我认为他们不会及时赶到了。
很好，接下来我亲自出马。


那是什么？
你指谁？霸王亲自出马来了结这件事了，该死。
我们现在什么都做不了。你不可能击败一个神通广大的巫师。我们必须逃跑了！
不！
我们可以改日再来尝试打败他。但我们必须活着见到经文。


不，我拒绝！
我不要逃跑！！！
你不喜欢事情到这个地步？
我虽然也不想到这一步，但目前为止的状况还只不过是冰山一角。
如果你想命令我们该干什么，那么就应该在这最后关头拿出足够的勇气来。
我对"他神通广大"之类的一点也不感兴趣。
如果你亲自下来，我保证，这个结局会比你所预想的更加震撼人心。
来吧，每个人都会需要合作者。



TALES OF PHANTASIA なりきりダンジョン X

テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン クロス

□文／宇多田

PS Portable PSP	本刊译名：幻想传说 换装迷宫X			2010年8月5日
	RPG	NBGI	5480日元	日版
	UMD	1人	1117MB	12岁以上

今年恰好是传说系列15周年，传说系列在我们这些喜欢日式RPG的玩家心里有着特殊的意义，记得我在PS上第一次玩到《幻想传说》的时候惊呼：这怎么是动作游戏啊！之后当然就是一发不可收拾的爱上了这个游戏系列，从PS时代到现在，我已经完全记不清玩过多少部“传说”了，这次的换装迷宫是传说系列里面比较特殊的作品，你可以在这里遇到很多其他作品里面的角色，丰富的职业系统需要花一些时间去研究下，看上去很复杂，但是当你慢慢熟悉之后就会更加喜欢这款游戏，另外要说一下传说系列全程语音完全可以秒杀我等声优控啊！！！废话不多说，宇多田这就开始本作的攻略喽~

流程攻略

游戏一开始出现的是一个小妖精，吐槽之后以为自己要死了，可是转瞬到了个类似教堂一样的地方，空中还浮着两个婴儿?！接着**ノルン**登场，这时才明白是她救了小妖精，但是她要求小妖精照顾这两个婴儿，虽然小妖精不同意但是最后还是无奈答应了，这时候小妖精告诉婴儿她的名字是**エトス**。然后就是游戏的LOGO，游戏正式开始……

古拉斯·F·雷斯塔

这事过了多少年了？两个小婴儿都长这么大了！可是小妖精还是那么小，声音还是那么萌……不好意思扯远了，这里先介绍一下两个主角的名字，男孩子叫做**ディオ**，女孩子叫做**メル**。看得出男孩子很想出去见识一下外面的世界，正当两个人争吵的时候屋外传来一声巨响，出去看看，我嘞个去！好大一个衣柜啊，谁这么没礼貌随地乱丢衣服柜（你不吐槽会死么？）接着那柜子居然开口说话了，还有手有脚有眼睛?还说什么肚子饿！？搞飞机啊！柜子说她是**ノルン**派来的，把他接回家之后他会告诉我们关于“换装士”的信息，然后咻的一下飞走了……有屋顶啊大哥！这时会得到初始的四件服装，**エトス**提议大家去**ヴァルハラ**町，出发！

到达**ヴァルハラ**町之后先到“天地无用”道具屋发生剧情，之后回到**ヴァルハラ**町入口处发生剧情，接着会进入游戏的第一场战斗，因为是首次战斗难度肯定很低，胜利之后发生虹轮**プリズムリング**事件，据说这东西会吸收玛娜力量暴走，必须要阻止它，而组织它暴走的方法就是寻找四大精灵的力量。接下来的目的地就是**きらめきの**塔，话说这拯救世界的情况下怎么我丝毫感受不到任何紧张呢？为什么这魔女从一开始说话我就想笑，我就知道她是谁呢？这是为什么啊！（不吐槽你绝对会死）

来到**きらめきの**塔途中会发生**クルール**加入的剧情，好可爱的小东西啊！还“**クルール~クルール~**”的叫个不停，啊啊啊~到达六层后会发生BOSS战，胜利后会取得猎人和修女的衣服，这时候可爱的**アーチェ**也终于出场了，这是偶想当喜欢的传说角色哦~ **アーチェ**让主角去找**クラース**，并给了主角太阳画让我们去**ユークリッド**村。回到家里后面的女神像处调查太阳画就会触发剧情,之后到达**ユークリッド**村。

来到**ユークリッド**村后可以开启料理系统，然后去找**クラース**，他会要求我们把火精灵**イフリート**找来，没办法只能去收火精灵了。前往热砂**の**洞窟，通过一系列的解密最后终于见到了火精灵，当然我们需要用武力证明自己的实力，火精灵弱点是水，之前**クラース**给咱的那把水属性的刀效果不错。击败火精灵后**クラース**的老婆会拿来契约戒指，然后和火精灵签订契约。回到**クラース**家，他会让我们前往**ヴァルハラ**去找**バジル**，而且他也加入到我们的大部队里面。不过不要高兴的太早，他呆了不一会就走了哦……

来到**ヴァルハラ**后**クラース**就会离开队伍，这个时候往右走触发剧情遇到精灵**バジル**，然后再去和**クラース**汇合，得到**エレメンツボット**之后去**ローンヴァレイ**一找风精灵。刚到这里就遇到了**ロディ**，随后**ロディ**加入到我们的队伍中，前进到最深处是和风精灵的BOSS战，战斗胜利后取得风精灵的晶核。接着来到精灵的洞窟，刚一进去地精灵**ノーム**就把**エトス**抓走了，这里需要和地精灵**ノーム**战斗两次，第一次他会在HP降到一定程度后逃跑，第二次我们就可以好好收拾他了，地精灵弱点是火，胜利之后取得他的晶核，回**ヴァルハラ**村。

进入**ヴァルハラ**村后发生剧情，休息一晚之后就可以去找**バジル**，然后就可以收水精灵了，水精灵在浸食洞。在洞窟在深处遇到水精灵，她的弱点是雷，这里要注意她的魔法攻击很厉

害。胜利之后取得水精灵的晶核。之后回到入口处发生剧情，**クラース**和**ロディ**离队，我们也要准备回去了，去**エトスハウス**调查双子画像之后就可以回到之前所在的年代了。

回去之后先到**ヴァルハラ**町，用四精灵的力量控制住暴走的虹轮，可是却没有成功，接着我们要去**オリーブイレツジ**，在上边房子中间与魔法师对话后回家。刚到家门口就看到**ダオス**，来者不善啊，就在主角要被KO出局的时候**ノルン**出现救了我们，之后她还告诉主角要想消灭虹轮需要精灵统领MAXWELL的帮助（马克思威尔！？这名字好…）之后**ノルン**交给我们星绘，调查之后继续时空旅行，这次我们的目的地是回到100年前去找**クレス**。

回到过去后首先到**トーティス**村，去左边的道场找**クレス**，虽然没有找到**クレス**但是这里的剧情很搞笑，对于**チェスター**这种人来说咱们还是离他远点吧，这家伙绝对是危险品啊！在道场门口与**チェスター**对话后会见到他三个养子……我嘞个去，如果你们玩过之前传说系列的话肯定知道这三个脑残是谁了，他们就是鼎鼎大名的漆黑之X三人组啊！之后**チェスター**加入到队伍中来（喂喂！你个臭不要脸的可要离我们家**メル**远一点啊，不然直接枪毙半小时！！！）现在我们需要去**モーリア**坑道，从现在开始我们的战斗编制就可以随意组合了，话说这里是个相当长的迷宫，在B3**ロディ**再次出现，B4的时候需要按照“上下上右”下左右左的顺序踩下四个机关，B10的时候按照上火、下地、左水、右风的顺序配置好就可以去**マクスウエル**间了。这里会发生BOSS战，胜利后回到**トーティス**村。

回到**トーティス**村之后，先看到**クレス**，然后是**ミント**，可是看样子两个人都很忙的样子，喂喂！是你们这点小事重要还是拯救世界重要啊！这都分不清楚孰轻孰重亏你们也是做过主角的人！哼~（最后的这个哼是亮点哦…）折腾了几个来回之后在道场外面遇到**クレス**，和他对话后进入战斗，喂喂！我知道你厉害，我打不过你行了吧！剧情过后就可以和**クレス**一起出发去**ヴァルハラ**村了。.

进入村子后发生剧情，**クレス**会告诉我们**ダオス**想要排除魔科学，所以才会这样。这里没有什么太需要注意的地方，往北走会发生剧情，干掉几个跑龙套的地方角色后，向我们下一个目的地12星座**の**塔进发！在门口处继续剧情，啊啊啊！那该死的妖精把咱辛苦攒的精灵晶核全都弄碎了，真想抽丫的！6F会和假的月之精灵战斗，胜利后发现原来是刚才那个恶心人的妖精，活该你挨揍！在迷宫最上层遇到真正的月之精灵**ルナ**，她会告诉我们坏掉的精灵晶核需要去找之前被我们打败的老头那里。来到**スルト**深林，这里道路上的杂草需要用戒指烧掉，之后发现魔界**の**扉，这里会有强制战斗，胜利后再过阵子接着剧情，**バジル**被从魔界**の**扉里出来的**グレムリンレア**一秒掉，接着又是BOSS战，这个敌人弱点是光属性。

回到**エトスハウス**，面具人袭来，这战必输的。之后他们会把咱们的绘画全都破坏了，这下子怎么回到自己应在的时间呢？赶快去**トーティス**村找**クレス**帮忙，与**クレス**对话后之前换掉的精灵晶核又好了，这时候**クレス**要带我们去超古代都市**トール**，去那里寻找穿越时间空间的方法。在超古代都市**トール**首先要从宝箱里拿到**トランプ**，然后**ロディ**加入到队伍，进入都市内部后最左边的宝箱是个开关，可以打开最右边的门，在里面可以得到钥匙，然后去开左边第二个门。最后遇到光之精灵**アスカ**，击败他之后就可以回到之前的世界了，不过这次连**ロディ**都带回来了…囧

刚回来就被**すず**抓到了忍者**の**里，还好友**ロディ**出面化解了误会，剧情之后**ロディ**和**すず**加入我们队伍。再次来到超古代都市**トール**，发现这里没有电，得去找雷精灵帮忙，前往**ムジョルニア**洞窟，刚进入就有强制战斗，之后再洞窟最深处遇到雷精灵，他的弱点是风属性，，胜利后获得雷精灵的晶核，下一个目标暗精灵**シャドウ**。

来到暗之神殿，在门口发生剧情，然后向神殿最深处进发，在神殿最深处遇到暗精灵**シャドウ**，还有被他抓住的**エトス**，什么都不用说了，战斗吧！敌人弱点是光属性，战斗胜利



后救出了**エトス**，接下来我们要做的就是打到“肉山大魔王”……呃，对不起，我承认自己日和看多了，接下来我们要做的就是打到魔王**プルート**，先回忍者**の**里。

回到忍者**の**里之后发生剧情，**ロディ**把所有角色都召集到了一起，这该不会是最终决战吧？我还没玩多久呢好不……之后来到**ネルヴィの**洞窟，这里沼气太重了，根本没办法前进，这时候**クラース**提议去找根源精灵**オリジン**，出发前往**トレントの**森，经过长途跋涉终于算是见到了根源精灵**オリジン**，二话不说开打吧（为什么这好人之间总得用武力说话？）胜利之后获得根源精灵晶核，**オリジン**还说什么自己其实是音之精灵，不过话没有说完就被**エトス**打断了……Why？剧情有点出乎意料了哦～再次回到**ネルヴィ**の洞窟，这时候使用晶核就可以使沼气消失了，这个迷宫超级大，想要把所有宝箱什么的都搜刮完需要点时间，当你觉得这里没什么要转的就可以去最深处会会冥王**プルート**了，这家伙依旧冥顽不灵，不用废话干掉他！既然是冥王肯定怕光属性，干掉他之后会出现他的双胞胎兄弟（误），这时候冥王被彻底收服，我们终于拯救了世界啊！下一步就是回去了，来到超古代都市**トール**用雷精灵修好了传送装置，众人一起回到了AC4408。

回到了本来的世界，**ディオ**和**メル**用精灵的力量把虹轮消除了，不过紧接着虹轮又出现了了，这时候**エトス**用音之精灵的力量将虹轮彻底消除掉。话说这倒霉事一般都是一起来的，刚把这该死的虹轮弄干净了，**ダオス**这厮又出来瞎搅和，继续BOSS战吧，虽然这战相比之前的很是简单。胜利之后**ダオス**跑了，这时候全员依依不舍的各自回到了自己应该存在的时间，分别总是很伤感的…可是也不用出字幕啊！喂喂，这么就完了？那**ダオス**不是逃跑了么？再让他攻过来啊！我还没有玩够呢！这次





敏特 隆多莉妮 阿切 铃

攻略任务可是四页啊！这让我怎么够四页的文字啊！难道逼我学那什么汁凑字数的伎俩？我才不会用那种下三滥的招数呢……（众人：那你现在这么多的废话是在干什么啊？）

字幕走完之后故事继续……（你早就知道会是这样子了吧！）不知道过了多久，**ディオ**和**メル**还在做着"换装士"的工作，日子看似这样平淡的一天天的过去，正当我们以为这就是结局的时候，面具人又突然出现还出手打伤了**エトス**，不可饶恕啊！我那可爱的**エトス**…整理好装备之后去报复吧（说的好听点好不，怎么说你也是拯救世界的英雄啊！）调查云绘画之后来到了未知的时间段，咱是不是可以先去把其他哥哥姐姐也都叫来呢？随意吧！刚出门就看到了**ダオス**……的怨灵？！他让咱们去焰王の楔，这是什么鬼地方啊？去了你就知道了，前提是你玩过《幻想传说》。来到焰王の楔最上层遇见**フラムベルク**，他说我们偷了他的东西，然后不由分说的开打，胜利后才知道是面具人抢走了他的宝贝，之后他会让我们去氷狼王の礎找不涷の流体，之后就可以回去了，在1楼的时候遇到了面具人，战斗中会有回忆画面。

来到氷狼王の礎最深处又遇到了面具人，他们放出了一只冰属性的怪物，不要看他是冰的就以为他怕火属性啊，其实他怕的是雷属性，胜利之后继续追击面具人，这时候又会出现回忆画面，之后把一旁的冰剑拿上，接下来去**ロキ**魔科学研究窟。进入**ロキ**魔科学研究窟后貌似勾起了**メル**的一些回忆，但是她又记不太清楚了。在研究窟最深处遇到了一个人妖？不对，是蛇妖……打败他之后可以看到发明魔科学武器的**メルティア**记忆，紧接着前往**ウエーランド**平原，话说这连续几个地方还真眼熟呢！不解释啊不解释！绕完迷宫之后在最深处遭遇古代龙**イシュラント**，胜利后继续看到**ディオス**的记忆。下一个目的地是**グリトニル**山岳，刚进来就遇到了**ダオス**，到达山顶后正式遇到**ダオス**并进入战斗，战斗的对手是**ダオス**释放出的暗黑球，战斗胜利后本作的种种疑惑就差不多都解开了，其实**ディオ**和**メル**是**ルノン**将**ディオス**和**メルティア**变成的婴儿，面具人就是**ディオス**和**メルティア**，这都是什么跟什么啊！好混乱的说，他们让**ディオ**和**メル**前往審理の場。不过我们需要先和**ダオス**做个了结！

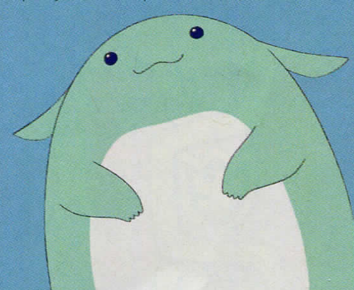
来到**ダオス**城后，这个迷宫继续非常的长，中间会遇到很多次强制战斗，我也不记得走了多久，终于遇到了**ダオス**，这次**ダオス**会变身，之前玩家要做好充分的应战准备，BOSS两连战胜利之后，**ディオ**和**メル**决定接受现实前往審理の晶谷。回到自己的时间段之后就可以准备前往最后的战场審理の晶谷了。

因为是最终战，所以之前一定要做好充足的准备，搜刮完最终战场的东西之后向着最深处进发吧！终于算是要对决**ディオス**和**メルティア**了，两个人和咱们一样，一个主攻物理型另外一个是魔法型，先灭掉一个另外一个也就好对付了。胜利之后听到了**ノルン**的召唤声音，继续往深处走就会遇到本作的最终BOSS，**ノルン**是最终BOSS啊！我才不要，明明那么和蔼的人为什么要挥刀相向呢？明明那么可爱的**クルール**为什么会是**ノルン**呢？（别废话赶紧上吧！）第一战之后**クルール**回来了，紧接着第二战开始，因为是最终BOSS，所以在这里大概说一下打法，第一形态BOSS没有属性弱点，但是实力实在是不行啊!稍微注意一下就可以过去了。第二形态的BOSS可以召唤之前所有精灵，实力方面大大增强，在后半段还会使用高等级的精灵魔法，而且还会使用暂停时间的招式，一定要小心应对，当她给自己加血的时候一定要尽快组织，快死之前使用的秘奥义也要注意，只要坚持一下，最后的胜利就会到来了！最终战胜利以后就迎来了本作的真正结局，因为**ディオス**和**メルティ**已经被击倒了，所以**ディオ**和**メル**也要消失了……离别什么的最讨厌了，骗我眼泪！不要啊…正在伤心的看着字幕时，后面的ENDING一下子让心情好了很多，至于是什么这里我就不多嘴了，玩家们自己去亲自体会吧~

PS.本次攻略我只说了大概的流程，在BOSS方面我特意没有说太多的东西，因为这种RPG游戏BOSS战的方法还是自己研究有趣，如果把流程和BOSS的打法都写出来规定一个框框，那么游戏还有什么意思呢？玩家还是亲自体会本作众多打法各异的BOSS战吧！

穿越时空枷锁

与正义的伙伴一同拯救世界



幻想传说简易流程攻略

游戏一开始主人公クレス和チェスター约好一起去南边的森林打猎，到达南之森之后追着野猪最后进入战斗，战斗后听到村子那边响起了警报，火速赶回。赶回村子之后回家取得ナイツサーベル，然后出村子进入山道，通过山道来到ユークリッド之都。来到左上角屋子里发生休息时被抓事件，剧情后调查洞口然后再调查女性取得剑，之后开门出去。找到ミント后前进会遇到BOSS战，胜利后取得之前被收走的武器，来到森林中クレス为了保护ミント被怪物偷袭昏了过去，醒来后出房间会发生剧情，チェスター归队。整理好装备之后前往地下墓地，途中会遇到主角的师傅，继续往前走进入BOSS战，胜利后调整机关取得剧情道具レイスルビー，进到之前中间那个进不去的房间就可以通过魔法阵转移到熔岩地带了。来到熔岩地带之后走一阵子レイスルビー不小心掉了下去，往下走拾回レイスルビー，再往下走进入BOSS战，之后クレス和ミント回到了过去，チェスター暂时离开。

剧情过后进入ベルアダムの村，剧情过后村长让主角去找クラース，睡一晚之后通过山道到达ユ－クリッドの村，村子里右上方的屋子就是クラース的家，剧情过后クラース加入。出村子过桥之后到达ハーメルの町，在道具屋购买ロープ和つるけし。再到风之谷，进入屋子发生剧情，之后得到风之精灵契约的戒指，进入风之谷击败风之精灵，解决掉沼气就可以出来了，之前不能去的地方也可以去了，有不少可以回收的好东西哦！从洞窟外面走右侧道路就可以跟シルフ缔结契约了，再之后就准备出发去精灵之森吧。

精灵之森就在ベルアダムの村的南面，进去之后会发生剧情，启程前往ベネツイア市，在这里会遇到ロンドリーネ。到市长家和市长对话，再下楼和楼下的女仆对话，回到ベネツイア市坐船前往西の孤岛。到了之后先去デミテルの馆，在下面的房间挨着火炉的瓶子内取得钥匙，然后打开右边的门，打败树妖之后回到大厅打开窗帘，折射阳光打开隐藏的通道，往下走就是BOSS战了，胜利后剧情会发展到アーチエ会加入队伍（小声的说一下，アーチエ是偶相当喜欢的传说角色哦~虽然她已经和前男友……咳咳）继续去ベネツイア市坐船，期间主角还是独自对抗一个小BOSS，胜利之后到达アルヴァニスタ都。先到宿屋休息一下，起来之后外面就变成晚上了，开始实施潜入计划！来到王子的放进会触发BOSS战，之后从房间的通道下去与NPC对话后，去药屋下面老板那里取得モーリア坑道の入坑许可证，来到ベルアダムの村的东北方的精灵的洞窟，进入之后ロンドリーネ加入到队伍当中，对着门输入“ヨチイダ”，继续前进中途要带着一个小矮子走一段路，到达最深处与地精灵ノーム战斗胜利后签订契约，原路返回ロンドリーネ离队，你就不能跟我们多玩一会啊！回到ベネツイア市，坐船到北海の孤岛，在最深处与水精灵ウンディーネ战斗胜利后继续签订契约，下一个目的地是オリーブヴィレッジ。

先到アルヴァニスタ都，在モーリア坑道坐船到达オリーブヴィレッジ，整理好装备之后开始前往热砂の洞窟，在洞窟最深处与火精灵イフリート战斗，胜利后签订契约。四个精灵集齐后，就可以前往モーリア坑道了，在经过相当长的一段路之后到达地下10层，这里需要按照上火、左水、下地、右风的顺序召唤精灵，之后四精灵统帅マクスウエル出现，战斗胜利后与他签订契约，这下就可以回到アルヴァニスタ都了。回到王子房间下面和ルーングロム对话，之后前往エドワード邸发生剧情，之后再到モーリア坑道旁坐船到オリーブヴィレッジ，进入后发生剧情自动到达绿洲寻找エドワード。在与3个绿洲NPC对话，最后自动回到村子跟宿屋老板对话，之后需要去沙漠东部打バジリスク收集5个バジリスクうろこ，之后回宿屋休息一晚，醒来后见到エドワード，发生剧情后返回アルヴァニスタ都。和ルーングロム对话后，在宿屋住一晚再去找他得到介绍状，之后アーチエ离队，之后前往ユミルの森，走一段之后可以到エルフの集落，剧情之后到トレントの森，有动物的就是正确的路，到达最后石板处发生剧情，修复戒指之后回到エルフの集落触发剧情。再到モーリア坑道旁坐船到沙漠，到ミッドガルズ城发生剧情，前往12星座の塔，到最高处见到月之精灵ルナ，这次不用战斗直接就可以签订契约，还是月之精灵可爱啊！再次来到ミッドガルズ城剧情后入城，见到国王后来到风之谷，继续剧情之后来到ミッドガルズ，剧情之后前往ヴァルハラ平原，最深处进入BOSS战，胜利后回去和国王报告，剧情之后ロンドリーネ加入，前往ダオス城。

剧情之后进城，这里不停的得踩机关才能继续前进，最后要和ダオス进行BOSS战！剧情之后エドワード家，前往精灵之森，剧情后为了寻找独角兽之后前往白樺の森。之后到ベネツィア市坐船去トール，剧情之后到达トール，调查之后可以回到现代。

回到现代之后马上是和ダオス战斗，剧情之后チェスター归队，马上又来到了未来ミゲールの町，通过山道来到ユークリッド都，之后到达ベネツィア市。和船长对话自动回到ユークリッド都去魔导研究所，为了得到能源需要去ヴォルトの洞窟，在最深处遇到雷精灵，战斗胜利后签订契约，之后就可以回ユークリッド都，进入之后遇到ロンドリーネ，剧情后加入。去到研究室，然后前往アルヴァニスタ都发生剧情后来到フリーズキールの町，对着教会的门调查然后进入教会，前往冰の洞窟，到达最深处进入BOSS战，胜利后返回。之后前往炎の塔，将4个房间的守护剑打败后就进入BOSS战了，再辗转到トレントの森的石板处进入BOSS战，之后来到アルヴァニスタ都发生剧情，再到常暗の町アーリィ的宿屋发生剧情，最后来到ダオス城。

这里就是最后的战场了，之前一定要做好充分的准备，准备好之后就可以向最终BOSS进发了。最终迷宫不怎么复杂，到达7层就可以和ダオス进行3连战了，说实话能到最终BOSS这里说明大家实力足够搞定ダオス了，加油吧，胜利之后就是游戏的ENDING了！

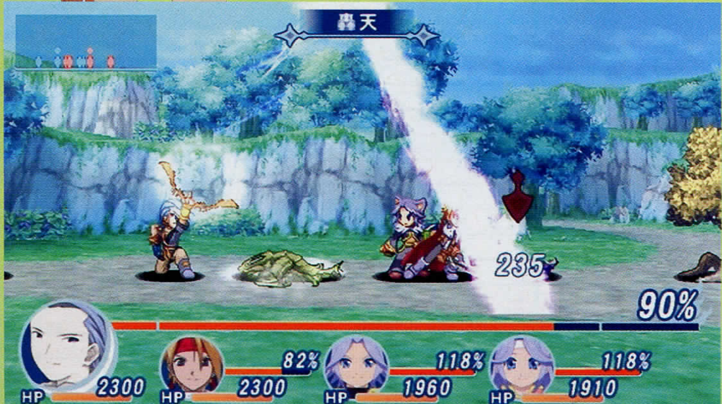


艾德丝

艾德丝照顾两位主人公从婴儿慢慢长大成人，对两人来说她就像母亲一样，虽然看起来比较小……



切斯塔







□文／宇多田

PS3 / Wii	本刊译名：战国BASARA 3		2010年7月29日
ACT	CAPCOM	PS3 6990日元 Wii 5990日元	日版
蓝光/DVD	1~2人	720P	12岁以上

全关卡特别恩赏条件一览

关卡名称	特别恩赏1	特别恩赏2
恐山冥府战	在地图南部一条全是骷髅的道路有一个跳台，飞跃后达成特别恩赏	在南部晴政一次也没有返魂的情况下击败他
奥州走竜战	和伊达政宗赛跑胜利	片仓小十郎和伊达政宗汇合前击破两人
长谷堂城の战い	角土竜出现后在1分钟之内击破 角土竜出现方法有两个 一个是在BOSS前的一个阵地有个弹跳台，弹跳后就会遇到；另外一个方法就是保护船失败后强制出现	保护船无伤到达目的地
窪田顽固战	占领全部阵地	击破所有分队长
神流川の战い	成功驱散迷雾	杀掉十只老虎
川中岛冻土战	自己亲自打开隐藏的毘沙門	占领全部阵地
上田城水攻战	奇袭真田幸村成功	打开水门将猿飞佐助的两个分身冲走
上田城攻竜战	击破所有分队长	破坏所有箱子
小田原城再建战	占领全部阵地	战斗开始后2分钟之内分钟内制压地图指示的三个阵地，然后出现天桥，之后在不被敌将发现的情况下在屋顶到达敌方本阵，击破看门的风魔后就可以吓倒北条老爷爷了
归云城碧落战	占领全部阵地	打开通往归云城的道路
手取川の战い	占领所有兵粮库（先完成后一个特别恩赏之后再完成此恩赏）	这个特别恩赏要求**まつ**用尽身上的饭团，最好的方法就是只留一个兵粮库，其余全部占领，之后集中攻击前田利家，**まつ**就会给老公喂饭团，当右上角的食材条空了的时候就达成特别恩赏了
三方ケ原断崖战	发现隐藏的道路	击破追击的本多忠胜
背水防卫战	在桥被放下之前击破20个分队长	占领全部阵地
关ケ原の战い 内应	令小早川秀秋叛变	自己亲自将毒尘针停止
关ケ原の战い 谋略	成功对晓丸进行照射攻击	击破全部敌分队
关ケ原の战い 决战	在毒尘针启动之前击破大谷吉继	击破全部分队长 占领全部阵地
关ケ原の战い 集结	小早川秀秋和德川家康汇合前击破	击破本多忠胜
关ケ原の战い 最强	开战后一次都没有红血情况下击破德川家康	击破本多忠胜
关ケ原の战い 残影	看到德川家康坐滑车逃亡，具体方法就是击败本多忠胜之后继续走右边的路就可以	击破伊达政宗和片仓小十郎
关ケ原の战い 乱入	10000Hits达成	1000人斩
金ケ崎睡梦战	救出全部人质	在不点灯的情况下击破所有阿市
金ケ崎の退き口	占领全部阵地	击破十个占领兵长
本能寺の变	在织田信长吸收两个阵地之前击破他（本关两个特别恩赏不能同时取得）	在织田信长吸收四个以上的阵地之后击破他（本关两个特别恩赏不能同时取得）
大阪・冬の阵	击破所有敌分队长	在战车天君出现后一分钟内击破
大阪城夺还战	自己亲自击破隐藏着的角土竜	击破所有敌分队长
大阪・夏の阵 红	占领全部阵地	真田本丸潜入成功
大阪・夏の阵 苍	击破所有敌分队长	亲自击破本多忠胜
杂贺庄の战い	发现杂贺众的奇袭部队	在不被杂贺孙市发现的情况下占领所有阵地 难点在最深处的阵地，要走左边小路跳过去
乌城の戦い	在大锅熄火的状态下击破小早川秀秋	开战后一次都没有红血情况下击破天海
月山富田城砂丘战	占领所有阵地后发现被风沙隐藏起来的道路	在尼子晴久逃跑三次之前击破
严岛の战い	击破所有敌分队长	在不占领阵地的情况下击破毛利元就，要注意友军占领也算失败
中富川海岩战	击破所有敌分队长	两个晓丸分别在一分钟之内击破
能岛海战	击破所有敌分队长	本方援军船出现两次
能岛城海贼战	在搬运过程中占领全部阵地	阻止晓丸出现 就要是把全部搬运兵在到达目的地之前击破
石垣原坑道战	在角土竜出现一分钟之内击破	保证被击破的工作兵不超过3个的情况下击破瓦砾
户次川の战い 思い出篇	占领全部阵地	击破立花宗茂
户次川の战い 三英雄篇	获得20000两	在金钱一次也没有掉落的情况下击破大友宗麟
耳川潜伏战	击破所有敌分队长	占领全部阵地之后击破岛津义弘



关于织田信长出现条件

首先宇多田要向各位读者大人请罪，上期关于织田信长的出现条件写的太过简单，致使很多玩家没有顺利取得魔王，所以本期开篇就来补充说明一下魔王的具体出现条件：

1.首先要用阿市通关一次之后追加新分支
2.再用阿市通关一次新出现的分支路线，之后系统会提示其他角色出现本能寺新路线
3.最后用其他任意角色通关新出现的本能寺路线即可解锁魔王织田信长

对于因为上期攻略的疏漏而迟迟没能解锁织田信长的玩家，小弟在这里道歉，为表诚意一会主动出去枪毙半小时！

征天魔王再临！

关于赏金首

游戏中每关卡都会随机出现赏金首（**おたずねもの**），击破之后会获得大量金钱还有永久增加某种能力，因为上期截稿时间因素，没能第一时间列出与此相关的攻略信息，特在此补完，不过首先要说明几点和赏金首相关的重点问题：

1.	赏金首每关都会固定在三个地方随机出现（有的会是两个或者一个地方），但是不保证每次都会出现，所以要反复刷取。
2.	击破赏金首的关卡会在关卡名后出现红色标记，不过要在自由合战中才能显示，而且要用击破赏金首的对应角色查看才有显示，因为每个角色都对应着自己各自的38个赏金首。
3.	每关击破赏金首获得的能力是固定的，而且是永久增加，但是每个人只能击破38个关卡的38个不同赏金首，同一角色是不可以反复刷取同一关的赏金首以获取能力加成的。
4.	赏金首会在每关开始后大约2分钟时出现，在感受到赏金首气息的提示信息后如果不尽快找到的话就会逃跑，遭遇后会在大概30秒~1分钟后逃跑，也就是说要在游戏提示感受到赏金首气息的信息出现之后尽快找到赏金首并在30秒~1分钟之内击破。注意有些关卡是要发展到固定剧情之后才会出现赏金首的。
5.	赏金首出现和难度无关，也和游戏模式无关。
6.	在战刻中击破赏金首会获得20000石的经验值。
7.	伸间里的服部半藏能力“捕物”“手配书”是提高赏金首的出现几率，而且赏金首出现之后地图上会有标记。服部半藏的取得条件为：风魔小太郎二周目的蓝色路线，按照能岛海战>中富川海岩战>大阪·冬の阵 或者杂贺庄の战い>三方ヶ原断崖战的顺序完成，就可以获得了。
8.	因为要在极短的时间内击破赏金首，所以建议事先攒满战刻和BASARA槽，这样可以降低难度。

全关卡赏金首一览

关卡名称	增加能力	位置1	位置2	位置3
恐山冥府战	攻击	隐藏道路内	西边敌阵凸出处	北方敌阵阵大将处
奥州走竜战	防御	地图左侧中央 与伊达政宗比赛途中	北方阵地附近	骑马赛后离你最近的阵地旁的高台
长谷堂城の战い	运气	左上方门前右行至有马的地方	第一个水门右侧的死路	打不开的门旁边阵大将附近蓝色箱子处
窪田顽固战	攻击	地图中间绕来绕去的地方中央	佐竹本阵西侧	南边阵地西南方蓝色箱子的高台
神流川の战い	运气	地图中弯曲道路上方	左上方阵中有两个并排蓝色箱子的地方	最右边阵中高台附近
川中岛冻土战	运气	西边区域东北角有三个跳台的地方	**かすが**出现南边菱形道路右方交叉口附近	地图东北方向南延伸的道路
上田城水攻战	攻击	此关赏金首需要在占领左侧第一个阵地后出现	地图中央右边阵地	地图中央区域
上田城攻竜战	防御	中央广场上方的区域	地图中央最右边	战斗开始地方的下边
小田原城再建战	运气	奇袭线路东北方跳台正面可以看到的高台	奇袭线路东北方跳台东南边的死路	奇袭路线西南边的高台
归云城碧落战	运气	战斗开始后附近的高台	地图上边需要用滑车才可以到达的区域	左上阵地建筑内
手取川の战い	防御	中央左侧兵粮库中宝物库的后面	东南区域的东南方	北方区域北侧的高台
三方ヶ原断崖战	运气	左上方门前右行至有马的地方	触发本多忠胜放雷事件地区门前左边断崖处	触发本多忠胜放雷事件地区门前右边断崖处
背水防卫战	防御	地图左上方最里面	地图右上方最里面	地图中央最里面
关ヶ原の战い 内应	攻击	需要引诱铳兵进入的阵中	打到天海后开门进入后左边跳台处	地图上端
关ヶ原の战い 谋略	攻击	地图左下爆弹兵旁有水的地方	战斗开始后有爆弹兵的地方	与石田三成战斗之前区域台阶上
关ヶ原の战い 决战	攻击	战斗开始地区	大谷吉继一边的跳台	黑田官兵卫一边的跳台
关ヶ原の战い 集结	防御	第二个敌阵上面的高台后	第三个敌阵区域入口前左侧	能够跳到游戏开始区域的跳台前面坡道的中间
关ヶ原の战い 最强	防御	北条氏政所在阵地第二段台阶	最上方阵地射箭兵器背后	风魔小太郎所在阵地跳台处
关ヶ原の战い 残影	防御	本多忠胜撤退的阵地的西北方	德川家康本阵的西北方	德川家康本阵南面阵内
关ヶ原の战い 乱入	运气	地图右上	地图左上第二个阵地建筑后	地图右上第二个阵地右边最里面
金ヶ崎睡梦战	攻击	战斗开始地区	地图中央上方跳台到达的地方	地图中央下方跳台到达的地方
金ヶ崎の退きロ	防御	战斗开始的地方	地图中央上测跳台到达的地方	地图中央下测跳台到达的地方
本能寺の变	运气	左上阵地跳台附近	病事件之后左边第二个阵地前断桥处跳下	地图右下方阵地跳台到达有豪华宝箱的高台
大阪·冬の阵	攻击	地图上X标记南边阵地左侧	地图上X标记西方阵地左下方	地图上X标记北方阵地跳过去有蓝色箱子并排的地方
大阪城夺还战	防御	上边阵地左下角角落	地图中央下方阵地左下角角落	地图中央的阵地靠近地方本阵出口附近
大阪·夏の阵 红	攻击	连接真田丸所在场所的桥下的道路	右下方阵地附近	地图最后方跳到右边区域的道路
大阪·夏の阵 苍	防御	真田丸从右边的门出去的附近	真田丸从左边的门出去的附近	地图中央阵地右边很窄的道路
杂贺庄の战い	运气	第一个跳台附近	地图右上的跳台	地图左下方阵地的右下角
乌城の戦い	运气	天海路线 最初腐食香炉的地方	天海路线 与天海相遇之前区域靠山一边台阶上	天海路线 与天海相遇之前区域靠数目一边台阶上
月山富田城砂丘战	运气	地图右上方阵地右上角建筑后	地图右下阵地附近	地图中央区域左上屋子后
严岛の战い	攻击	地图左边有照射镜的阵地的角落	地图北边有照射镜的阵地北侧箱子附近	地图右边有照射镜的阵地的角落
中富川海岩战	运气	地图左上右回转荆棘的地方	地图右上方很窄的道路	地图左上方区域的右下方角落
能岛海战	攻击	从下往上数的第三条船	第三第四条船之间连接的桥上	最后打鹤姬的前面一个阵地附近
能岛城海贼战	防御	左侧搬运地点	中央搬运地点	右侧搬运地点
石垣原坑道战	运气	地图右下角工作兵出现的地方	最初中立的阵地出现爆弹兵的地方	地图左下类似桥一样的地方
户次川の战い 思い出篇	攻击	立花宗茂破坏的墙壁附近	第二个机关过道中	第三个阵地往下走的死路
户次川の战い 三英雄篇	防御	前两个阵地之间有落差的地方	第三个阵地往左走的死路	第三第四阵地之间有落差的地方
耳川潜伏战	运气	地图右上方阵地下方跳台附近	地图右上方阵地下方跳台到达的地方	地图左边有三个蓝箱子和大花的地方



□文／赤银

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：异世纪传说R		2010年8月19日
ACT	NBGI	8379日元	日版
蓝光	1人	720p	12岁以上

各位穿越者你们好，欢迎来到AREA行星，我是这里的观光向导用人工智能Scarlet1。由于本行星内所有的人类都已经死绝，因此只能由我为您进行导游，对您的旅行造成不便还请见谅。

咳咳，闲话少说进入正题。本作发售后看到网上众人褒贬不一，其实本作的素质还是很高的，进化也可以说是相当显著。除去默认锁定系统设定的渣和刚开始零改造时难度稍高之外，Tension点数和提升率强化之后可以说是极其爽快的。推荐的将自动锁定选项关掉，目标选择Direction正面敌人优先会比较舒服。（PS：初回特典的Z3需要在PSN里面右上角输入12位密码并在选项菜单里选择开启才能使用）

另外在各位看攻略之前事先声明，本文含有大量剧透内容，JP文有障碍的同学可以借此补完剧情。而有自信看懂剧情的同学如果还未通关请先只看表格部分，否则的话或许会丧失部分自己体验跌宕起伏剧情的乐趣哦。

系统介绍

键位操作	作用
左摇杆	控制机体移动
R1	上升（陆地系机体为跳）
R2	下降（仅限飞行系机体）
右摇杆	变形（最多上下左右四种形态）
□	主射击武器
△	主格斗武器
○	防御（部分无防御手段机体或变形形态为其他技能或无）
×	跳过动画
长按×	喷射移动
摇杆/R1/R2+×	向所指定方向短回避
方向键/L1	切换武器栏
方向键+□○×△	部分特殊武器追加攻击
L2	切换锁定目标
长按L2+右摇杆	手动选择锁定目标
START	暂停画面/跳过剧情
注：各机体连击出招表请见菜单内combo表	

原创敌方角色介绍

SPRING1

典型的蹭得累傲娇萝莉，作为SEASONS的共性，自尊心极高。性急、不谙世事，动不动就会发脾气。可以说是SEASONS中感情回路最为幼稚的一人。剧情中曾被AUTUMN1唆使单身与穿越者们对战，最终被击破后一直在修复破损部位，直到结局之前再次登场并且再次被击破。

SUMMER1

传统的好战热血汗，以和人类强者战斗为乐趣。作为管理者的SEASONS之一，能够妥善处理感情回路的波动和被赋予的指令之间的平衡，但一有机会还是想要亲自上阵。剧情中没有特别出彩的表现，激情燃烧的战斗过并且被激情地击破了。

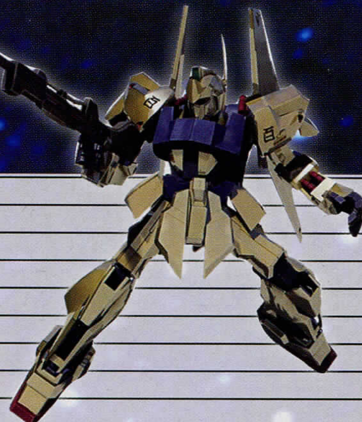
AUTUMN1

冷静高傲的御姐，仔细想想她还算是个中规中矩一丝不苟认真精明的女人。对WINTER1稍微有些盲信，虽然对偶尔露出无法理解一面的WINTER1有些怀疑，但由于对首领的信任和强制指令的制约，一直忠诚从事他的指令。对于身为“劣质仿冒品”的妹妹AUTUMN4有种特殊的感情，嫉妒AUTUMN4所背负的使命，以及身边如此之多互相信赖的同伴。与前两人不同，有驾驶小型机体的战斗部分。

WINTER1

表面上的敌方最高指挥官，作为AREA行星中孤高的存在深感不可一世与自命不凡。对他人敌我穿越者包括其他SEASONS始终都在利用，并且随意的舍弃。本人其实性格很缜密，但由于体内存在的四季博士意识的干扰，总也无法真正按照自己的想法来行动。这样看来他也是很可怜的一个存在。

名词解释



UCEF：	行星AREA的军事防卫机关。由于以WINTER1为首的SEASONS的叛乱而被瓦解。
SEASONS：	负责建造ACE系统的四季博士制造出来用来代替人类管理ACE系统的有感情的生化人。
システムACE	ACE系统，囊括行星AREA、超广域防护罩CAGE、不可视防护膜END构成的防御系统的总称。
ケージ：	CAGE，完全包覆着行星AREA的物理防护罩。
エンド：	END，CAGE外层所包裹着的另一层不可视防护罩。
アグレッサー：	“侵略者”，人类移居行星AREA当初开始不断袭击，企图消灭所有生命体的无人机甲群。
エアルス：	EARTH，移居AREA的人类原本所在的行星，从字面上来看就是地球。
ウーム：	冷冻保存着人类雌雄生殖细胞的人工子宫，人类再生的希望。
超時空粒子：	通过释放该粒子可以造成时空的扭曲，吸引其他世界能够开启次元之门的要素已达成穿越的目的。
次元结晶：	11次元等级状态下精炼而成，超时空粒子的原料或是说动力源。V引擎和ペネトレイター启动的关键。类似超时空要塞世界中从Vajra体内提取精炼的一种物质，用于时空断层通讯等的军备物资。制作需要大量的时间和金钱。
ペネトレイター：	时空贯通炮，全称バルドナ·ペネトレイター，同时也是SEASONS口中的イター。可以看做是大型的V引擎，可以发射次元撕裂弹，可以将敌人拖入平行世界的大规模武器。
Vドライブ：	V引擎，也就是ACE3中出现过的バルドナ引擎，在本游戏中作为史前文明的遗物存在。可以通过放出超时空粒子，搜索可以提供时空穿越的媒介从而打开时空隧道实现平行世界间的移动。

菜单详细介绍

游戏系统菜单，或许不用我细说大家玩游戏应该都会明白，不过还是多嘴解释一下好了（外加吐槽）。NEXT进入下一话剧情；UNIT VIEWER可以查看获得机体的立体CG影像，无法使其做出各种动作姿势有些残念；MOVIES阅览曾经看过的剧情动画，想要全收集有些难度；RECORDS查看各个难度下的关卡最高得分游戏日期和使用机体等情报，尚未选择过的难度无法查看。难度分为EASY、NORMAL和HARD，HARD通过后出现EX难度，评价分为D到SSS7个等级，S级以上评价需要在高难度才能打出。



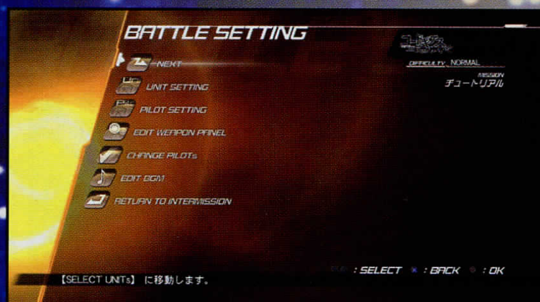
原创剧情解析·前篇

故事发生在一个名为AREA的行星上，不知几百几千年前，来自与地球相似的行星的人类移民团来到这个无人星球。由于环境与地球相似并且似乎存在有史前文明的遗迹，人们决定将这个星球进行地球化，准备在这个星球上定居。这时候，他们忽然受到了试图抹杀一切生命体的无人机械群的袭击。被称为“侵略者”的它们不断地出现在行星周围，人类试图脱离但却以失败告终。就这样，近十亿的人类被困在了这个名为AREA的星球上，面临着终日与敌人作战惶惶不安的生活。

终于，在军队UCEF利用这个星球上史前文明留下的科学技术制造出来的机动兵器帮助下，人们成功的将侵略者击退。然而由于之前试图逃离这个星球的人们都就此断绝了音信，人类畏惧于星球外存在的强大敌人，决定在这个星球上建造一个最完善的防卫系统在此定居下去，这个防卫系统就是名为全天球自公转惑星含有型多层防卫机关，也就是包括行星AREA在内，覆盖行星整个天空的物理防护罩CAGE和更在这之外的不可视超广范围球状防护罩END，取其首字母称之为ACE系统。不知用了多长时间，具有超大规模的ACE系统终于完成。负责这一建设的四季博士又制造出了用来代替人类管理这一系统的生化人SEASONS——春季之SPRING、夏季之SUMMER、秋季之AUTUMN和冬季之WINTER，每个型号又分别有1至3编号的机体作为备份。为了实现与人类间圆滑的交流，四季博士为他们搭载了高度的感情回路，可以说表面上与人类别无二致。

脱离了侵略者的威胁，本该从此一派和平的AREA又再度迎来了危机——作为SEASONS首领的WINTER1发动了原因不明的叛变。占领了ACE系统的他们，利用原本用来从侵略者手中守护AREA的无人机甲群ICON对人类展开了全面虐杀。就在人类面临灭亡之际，科学家们又一次殚精竭虑，利用古代文明留下的遗产，制造出了搭载具有穿越平行世界能力V引擎的新锐战舰“阿尔法方舟”，和作为方舟管理者的四季生化人AURUMN的复制体AURUMN4——所有SEASONS中唯一不受WINTER1控制的人类的朋友。为了防止人类就此灭绝，人们将存有冷冻处理的人类生殖细胞的人工子宫交给了AUTUMN4，试图令她逃离AREA在其他的世界令人类再生，使种族得以延续。阿尔法方舟与AUTUMN4可以说毫无疑问是担负起了人类的希望般的存在。然而就在穿越实施之前，计划最终被SEASONS得知，WINTER1率领ICON的大军前来破坏方舟计划的一切。在最后关头AUTUMN4启动了V引擎。与此同时名为布伦希尔登的Overman怪兽出现，引发了V引擎的暴走，无数世界的交界线在这一刻化为乌有……

A.C.E.R的无限穿越故事就此开始了。



剧情过后战斗前的菜单，机体改造和角色强化要在这里进行。第四个选项中可以更改各个机体除了默认攻击以外其他武器的排列位置，按照自己喜欢顺手的顺序排列就好了。



选择进入任务之前游戏剧情的路线图和上一次通过的日期时间，通关一次之后可以阅览尚未通过的部分。机体选择的时候也是一样，一周目之后尚未取得的机体会以问号表示。



可以说是本作的精华之一，自定义游戏背景音乐。需要事先将音乐文件存储到PS3硬盘的根目录MUSIC文件夹中。本期电击收藏中附赠了赤银整理推荐的BGM用音乐集。

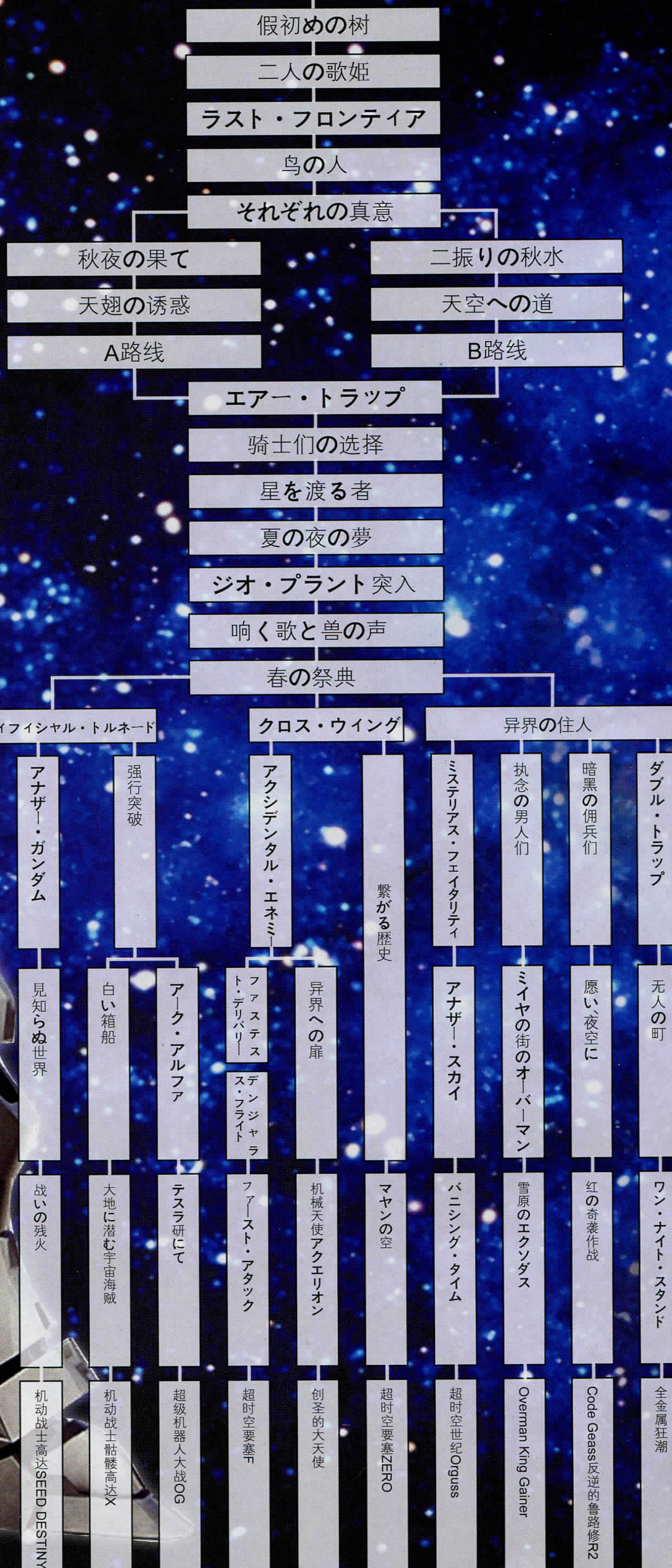
剧情路线分岐时的机体分配

A路线
Code Geass、创圣大天使、超时空世纪、超时空要塞ZERO、超时空要塞F、原创机体

B路线
Overman、高达系列、全金属狂潮、机战OG

各作品所占戏份评析

本作的剧情整体上以超时空要塞F为主线，超时空世纪Orguss和Overman、创圣的大天使几部作品也为穿越系统做出了不少的贡献，其间超时空要塞ZERO的工藤真、全金属狂潮的千鸟要和反逆的鲁路修ZERO等角色在剧情中也起到了重要的作用。除此之外的高达系列基本路人化，而OG更只不过是客串出场而已，其更大的目的是为了高清版OG做准备吧。



创圣大天使的驾驶员系统

看过动画的玩家或许会很清楚，创圣的大天使采用了多驾驶员合体系统，使用不同驾驶员组合出击的话机体的可使用武器和必杀也会相应改变。设定中红色太阳机师为阿波罗和莉娜（**アポロ、リーナ**），绿色露娜机师为希露维亚、丽花和鸫（**シルヴィア、**丽花**、つぐみ**），蓝色火星机师为希里乌斯、丽花和皮埃罗，还有某囧（**シリウス、**丽花**、ピエール、ジュン**）。至于如何组合大家可以亲自试试看。




















全机体资料表

机体名称	驾驶员	援助技能	属性改造最大值				
			HP	DEF	BST	ATK	CMB
Overman King Gainer							
キングゲイナー	ゲイナー・サンガ	单体射击攻击	0.34	7.94	9.20	0.40	0.25
ドミネーター	シンシア・レーン	マルチショット攻击	0.34	7.94	9.20	0.58	0.51
XAN-斬-	ゲイナー・サンガ	テンションアップ	0.34	9.15	9.20	0.40	0.75
机动战士ガンダムSEED DESTINY							
デスティニーガンダム	シン・アスカ	マルチショット攻击	0.34	9.15	9.20	0.51	0.51
ストライクフリーダムガンダム	キラ・ヤマト	スーパードラグーン	0.34	8.61	9.20	0.75	0.75
インフィニットジャスティスガンダム	アスラン・ザラ	单体射击攻击	0.34	10.78	9.20	0.40	0.25
机动战士骷髅高达X							
クロスボーン・ガンダムX1改	キンケドゥ・ナウ他	单体射击攻击	0.34	8.36	9.20	0.40	0.75
クロスボーン・ガンダムX3	トビア・アロナクス他	マルチショット攻击	0.34	7.94	9.20	0.40	0.75
クロスボーン・ガンダムX1	キンケドゥ・ナウ他						
クロスボーン・ガンダムX1　フルクロス	キンケドゥ・ナウ他						
机动战士高达Z							
Zガンダム	カミーユ・ビダン他	マルチショット攻击	0.34	9.57	9.20	0.58	0.51
百式	クワトロ・バジーナ他	マルチショット攻击	0.34	10.78	9.20	0.40	0.75
ディジェ	アムロ・レイ他	单体射击攻击	0.34	6.73	9.20	0.58	0.51
Zガンダム3号机	アムロ・レイ他	テンションアップ	0.34	8.61	9.20	0.75	0.75
机动战士高达 逆袭的夏亚							
νガンダム	アムロ・レイ他	フィン・ファンネル	0.34	10.78	9.20	0.40	0.25
Hi-νガンダム	アムロ・レイ他						
Code Geass反逆的鲁路修R2							
红莲可翔式	红月カレン	マルチショット攻击	0.34	9.15	9.20	0.40	0.51
蜃気楼	ゼロ	テンションアップ	0.34	9.15	9.20	0.75	0.25
晓 直参仕様(C.C.专用机)	C.C.	幸运	0.34	7.94	9.20	0.58	0.75
红莲圣天八极式	红月カレン	マルチショット攻击	0.34	9.15	9.20	0.58	0.75
红莲二式	红月カレン	HP回复	0.34	9.15	9.20	0.58	0.75
ランスロット・コンクエスター	枢木スザク	单体射击攻击	0.34	7.94	9.20	0.58	0.51
ランスロット・アルビオン	枢木スザク	单体射击攻击	0.34	6.73	9.20	0.58	0.25
ランスロット・フロンティア	C.C.	幸运	0.34	7.94	9.20	0.40	0.51
ランスロット	枢木スザク	HP回复	0.34	6.73	9.20	0.75	0.75
ランスロット・エアキャバルリー	枢木スザク						
创圣的大天使							
ソーラーアクエリオン	アポロ等	-	0.34	6.73	9.20	0.58	0.51
アクエリオンマーズ	シリウス・ド・アリシア等	-	0.34	9.15	9.20	0.40	0.75
アクエリオンルナ	シルヴィア・ド・アリシア等	-	0.34	7.94	9.20	0.75	0.25
超时空世纪Orguss							
オーガス	桂木　桂	マルチショット攻击	0.34	7.94	9.20	0.58	0.51
オーガスⅡ	オルソン・D・ヴェルヌ	HP回复	0.34	6.73	9.20	0.40	0.51
ナイキック	アテナ・ヘンダーソン	幸运	0.34	7.94	9.20	0.75	0.25
全金属狂潮							
ARX-7アーバレスト	相良宗介	マルチショット攻击	0.34	10.78	9.20	0.58	0.51
M9ガーンズバック(マオ机)	メリッサ・マオ	ジャミング	0.34	7.94	9.20	0.40	0.75
M9ガーンズバック(クルツ机)	クルツ・ウェーバー	幸运	0.34	9.57	9.20	0.75	0.25
M9ガーンズバック(宗介机)	相良宗介	テンションアップ	0.34	6.19	9.20	0.58	0.51
波太君	相良宗介	单体射击攻击	0.34	9.15	9.20	0.75	0.75
超时空要塞ZERO							
VF-0A	工藤シン	ミサイル追击	0.34	7.94	9.20	0.75	0.25
VF-0S	工藤シン						
超时空要塞F							
VF-25F	早乙女アルト	单体射击攻击	0.34	9.57	9.20	0.75	0.25
VF-25S	オズマ・リー	ミサイル追击	0.34	7.40	9.20	0.40	0.51
VF-25G	ミハエル・ブラン	幸运	0.34	9.15	9.20	0.75	0.25
RVF-25	ルカ・アンジェローニ	ジャミング	0.34	9.15	9.20	0.58	0.25
クァドラン・レア	クラン・クラン	マルチショト攻击	0.34	6.73	9.20	0.58	0.25
VF-25Fスーパーパック	早乙女アルト	单体射击攻击	-	-	-	-	-
VF-25Sスーパーパック	オズマ・リー	ミサイル追击	-	-	-	-	-
VF-25Gスーパーパック	ミハエル・ブラン	幸运	-	-	-	-	-
RVF-25スーパーパック	ルカ・アンジェロ・ニ	ジャミング	-	-	-	-	-
VF-25Fアーマードパック	早乙女アルト	单体射击攻击	-	-	-	-	-
VF-25Sアーマードパック	オズマ・リ・	ミサイル追击	-	-	-	-	-
アーマードクラン	クラン・クラン	HP回复					
ケーニッヒモンスター	カナリア・ベルシュタイン	テンションアップ	0.34	6.73	9.20	0.75	0.75
マクロス・クォーター(EXミッション限定)	-	-	-	-	-	-	-
超级机器人大战OG							
ART-1	リュウセイ・ダテ	单体射击攻击	0.34	7.40	9.20	0.58	0.51
アルトアイゼン・リーゼ	キョウスケ・ナンブ	マルチショット攻击	0.34	6.73	9.20	0.40	0.75
サイバスター	マサキ・アンドー	ハイファミリア	0.34	6.73	9.20	0.40	0.75
原创机体							
アルファアート	オータム・フォー	HP回复	0.34	7.94	9.20	0.75	0.75

隐藏机体获得方法

所属作品	机体名称	获得条件
Overman King Gainer	XAN-斩-	8周目开始时
机动战士骷髅高达X	X1フルクロス	12周目开始时
	X1	10周目开始时
机动战士高达Z	Zガンダム3号机	6周目开始时or输入特典密码下载
机动战士高达 逆袭的夏亚	νガンダム	2周目开始时
	Hi-νガンダム	10周目开始时
Code Geass反逆的鲁路修R2	ランスロット・エアキャバルリー	9周目开始时
	ランスロット	9周目开始时
	红莲二式	5周目开始时
全金属狂潮	M9ガーンズバック(相良机)	3周目开始时
	波太君	7周目开始时
超时空要塞ZERO	VF-0S	11周目开始时
超时空要塞F	ケーニッヒモンスター	4周目共通路线第二关通过后
	アーマードクラン	11周目开始时

全人物资料表

驾驶员	Tention类型	属性强化最大值				
		ACTs	STO	TSN	TSR	SPT
Overman King Gainer						
ゲイナー・サンガ	HP增加型	4.14	4.14	4.93	0.61	0.16
シンシア・レーン	击破增加型	4.62	4.95	4.05	1.00	0.26
机动战士高达SEED DESTINY						
シン・アスカ	时间增加型	4.40	4.40	4.40	1.00	0.26
キラ・ヤマト	HP时间增加型	4.04	4.96	4.02	0.81	0.21
アスラン・ザラ	HP时间增加型	4.14	4.14	4.93	0.81	0.21
机动战士骷髅高达X						
キンケドゥ・ナウ	击破增加型	4.04	4.96	4.02	1.00	0.26
トビア・アロナクス	时间增加型	4.14	4.14	4.93	1.01	0.26
機動戦士高达Z						
カミーユ・ビダン	击破增加型	4.40	4.50	4.40	0.80	0.20
クワトロ・バジーナ	HP击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.81	0.21
アムロ・レイ	HP击破增加型	4.14	4.14	4.93	0.61	0.16
Code Geass反逆的鲁路修R2						
红月カレン	HP击破增加型	4.14	4.14	4.93	0.81	0.21
ゼロ	时间增加型	4.04	4.96	4.02	0.61	0.16
C.C.	HP时间增加型	4.40	4.50	4.40	0.80	0.20
枢木スザク	击破增加型	4.14	4.14	4.93	1.01	0.26
创圣的大天使						
アポロ	击破增加型	4.14	4.14	4.93	0.81	0.21
シリウス・ド・アリシア	HP击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.61	0.16
シルヴィア・ド・アリシア	击破增加型	4.62	4.95	4.05	1.00	0.26
ピエール・ヴィエラ	击破增加型	4.14	4.14	4.93	0.61	0.16
红　丽花	HP击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.81	0.21
つぐみ・ローゼンマイヤー	时间增加型	4.62	4.95	4.05	1.00	0.26
ジュン・リー	HP时间增加型	4.04	4.96	4.02	0.61	0.16
リーナ・ルーン	HP击破增加型	4.62	4.95	4.05	1.00	0.26
超时空世纪Orguss						
桂木　桂	击破增加型	4.40	4.50	4.40	0.80	0.20
オルソン・D・ヴェルヌ	击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.61	0.16
アテナ・ヘンダーソン	HP击破增加型	4.14	4.14	4.93	1.01	0.26
全金属狂潮						
相良宗介	击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.81	0.21
クルツ・ウェーバー	HP时间增加型	4.40	5.40	4.40	0.60	0.16
メリッサ・マオ	时间增加型	4.04	4.96	4.02	0.81	0.21
超时空要塞ZERO						
工藤シン	HP击破增加型	4.40	4.40	4.40	1.00	0.26
超时空要塞F						
早乙女アルト	击破增加型	4.14	4.14	4.93	1.01	0.26
オズマ・リー	HP击破增加型	4.04	4.96	4.02	0.61	0.16
ミハエル・ブラン	HP时间增加型	4.40	4.50	4.40	0.80	0.20
ルカ・アンジェローニ	时间增加型	4.14	4.14	4.93	0.61	0.16
クラン・クラン	击破增加型	4.62	4.95	4.05	1.00	0.26
超级机器人大战OG						
リュウセイ・ダテ	HP击破增加型	4.14	4.14	4.93	1.01	0.26
キョウスケ・ナンブ	HP击破增加型	4.40	4.50	4.40	0.80	0.20
マサキ・アンドー	HP击破增加型	4.62	4.95	4.05	0.61	0.16
原创角色						
オータム・フォー	击破增加型	4.62	4.95	4.05	0.81	0.21

原创剧情解析·后篇

由于V引擎的暴走，来自无数平行世界的战士们齐聚在了AREA行星，当然也包括他们的宿敌们。面对他们WINTER1始终采取一种低调旁观的态度。而为了回到原来的世界，穿越者们用各自的方法寻求生路，或是投靠SEASONS或是与之前的暴走中内存损坏丧失记忆的AUTUMN4共同行动。多方势力的数次交手之后，AUTURMN4终于解开了自己被封印的记忆，了解到这个行星历史与现状的全貌——她正是人类面临SEASONS的背叛，为种族延续做出的最后的努力，名副其实的人类最后的希望。而由于V引擎的暴走造成众人的穿越，也被诸位“好人”们原谅。

另一方面，由于超时空17岁库蕾丝的背叛，全金的泰莎和千鸟二人被俘虏，借由来自异世界的库蕾丝的情报和“耳语者”的力量，WINTER1实现了对“鸟之人”的控制以及“时空贯通炮”的最终完成，并且在穿越众利用雪露的歌声召唤“布伦希尔登”的时候将其捕获。虽然明白了穿越世界的基本原理和解决方法，但一切似乎都在向对SEASONS有利的方向发展。尽管如此，小强般的众主角们为了回到各自的世界，为了拯救被当做人质的泰莎千鸟二人，凭着主角光环终于一路坚持到了最后。幼稚的SPRING1不明所以的死在某棍手里，好战的SUMMER1为了自己的失败也选择了灭亡，AUTUMN1在与AUTUMN4的战斗中拼尽全力，然而最后的关头被WINTER1以“她的位置被击爆的话多少能够杀伤到穿越众”这种无聊的理由从背后击杀。

似乎已经丧心病狂的WINTER1紧接着向众人按下了“时空贯通炮”的按钮，试图将众人放逐到异世界，但却迟迟不见发射。原来，正如WINTER舍弃其他作为道具的SEASONS一般，他也被自身的创造主，四季博士所舍弃了。作为一切的元凶，四季博士并没有在过去死去，而是将自己的大脑和视神经移植到了WINTER1身上，并将本身的意识隐藏在WINTER1的感情回路深处。之前WINTER1的背叛以及发出的种种不合常理的命令，都是意识被四季博士所扭曲的结果。与SEASONS单单希望排除特异分子的穿越众不同，四季博士妄图将具有强大战斗能力的众人的基因收集，用于更加完善的守护这个星球的“人类”——被冷冻保存的一对人类雌雄生殖细胞。“比起数十亿人来说还是两个生殖细胞更容易守护不是吗？”自认为以究极的形式守护着AREA行星与上面人类的四季博士，似乎并没有发现自己行动的目的与方法早已本末倒置。为了修正与行星连结一体，傲慢的将自身设定为AREA的神一般的四季博士，众人挑起的最后的战斗。博士仿佛为了结尾而特意留下的视神经和大脑就这样成了自己的死穴，最终在ZREO“以鲁路修V布里塔尼亚之名命令你，在自己创造的身体内陷入永远的噩梦中去吧！”的GEASS中被永远的封印在了WINTER1的意识深处。

就这样随着敌方Boss隐藏Boss的全部逝去，V引擎开启了它的最后一次穿越。各归其位的众人，在自己的世界延续着属于每个人的传说。而异世界AREA的传说，在AUTUMN4的手中，也将得以再一次重生。（完）

游戏边角拾遗



有明CM会馆惊现巨型AS！？

不知诸位是否注意到了呢？全金属狂潮第一关，阿帕雷斯特着陆的地点居然正是每年CM举办地东京江东区有明的东京国际会展中心啊（不知道CM为何物的读者请参照本期56页红魔馆中伪宅新闻眼的介绍）

BUG！BUG！BUG！

本作的良性BUG可以说是极其恐怖，一经出手游戏性将大幅降低，完全失去育成角色机体的乐趣。但是另一方面，本作机体角色在初始状态下挑战高难度极不现实，而刷经验和ACE点数也必定成为一段痛苦的过程。用或是不用，似乎两条路都是同往万劫不复之地，用的话，丧失了培养的乐趣，但却能够享受一步登天的快感。究竟如何处理，还是交给各位读者大人亲自定夺好了。

首先先使用想培养的人物机体完成几关，机体点数是共同的只需进行一次，但是驾驶员点数每个人是分别计算的所以每人都要使用至少一次，保证持有1000以上的点数。然后拥有能够进行一次以上强化的点数的状态下进入强化画面，加点到下一次再增加就会超过所拥有点数的时候停止。这时按方向键右的同时稍慢零点几秒按下圆圈确认，如果画面出现点数不够或是点数正好有剩余则表示失败，按一下×键重新挑战，直到显示能够强化但剩余点数是负值，这时确认然后退出该人物或机体加点画面再看一下，你会发现一排9华丽的排在那里。再次提醒玩家，该BUG会大幅降低游戏可玩度，使用需谨慎！！！

全奖杯列表及入手方法

奖杯	名称	入手方法
白金	ACE PILOT IS YOU	得到全部奖杯
铜	THANKS INSTALL	游戏安装到硬盘
铜	KING的称号	【Overman King Gainer路线】通关(难易度自由)
铜	持种之人	【机动战士高达SEED DESTINY路线】通关(难易度自由)
铜	人与继承者之间	【机动战士骷髅高达X路线】通关(难易度自由)
铜	时间之泪	【机动战士Z高达路线】通关(难易度自由)
铜	将军	【Code Geass反逆的鲁路修R2路线】通关(难易度自由)
铜	创圣合体	【创圣的大天使路线】通关(难易度自由)
铜	特异点	【超时空世纪Orguss路线】通关(难易度自由)
铜	在意的那家伙是军曹	【全金属狂潮路线】通关(难易度自由)
铜	永不动摇的大地	【超时空要塞ZERO路线】通关(难易度自由)
铜	真正的天空	【超时空要塞F路线】通关(难易度自由)
铜	必中！必闪！热血！	【超级机器人大战OG路线】通关(难易度自由)
金	全路线收集	全部路线通关(难易度自由)
金	全附加任务收集	全部的EX任务过关(难易度自由)
铜	新人	难度EASY通关(路线自由)
铜	驾驶员	难度NORMAL通关(路线自由)
银	队长	难度HARD通关(路线自由)
金	老手	难度EXTRA HARD通关(路线自由)
银	全机体收集	收集全部机体
银	完胜	无伤过一关(关卡、难易度自由)
银	独行者	只出玩家一机过10关(难易度自由)
铜	粉碎机	破坏地图上物体(OBJ)2000个
铜	破坏者	一关内击破1000机(关卡自由)
金	最后的追逐战	用所有机体完成【二人の歌姬】关(难易度自由)
铜	投石机	使用锁定投技击破50机
铜	防御大师	用盾防御敌人攻击1000次
铜	拦截器	使用浮游炮等自动迎击无效化敌人攻击500次
铜	除草剂	靠引爆爆发物将敌人300机卷入爆炸
铜	特攻	使用「バースト」攻击击破100机
铜	超越限界	使用「リミットブレイク」攻击击破100机
铜	捕获放生	使用投技扔出敌人击中另外的敌人50次
铜	武士	使用连击击破敌人1000机
铜	皇牌射手	使用可变形机体的飞机形态击破1000机
铜	狙击手	使用「スナイプ射击」击破300机
铜	Over Freeze	使用キングゲイナー的武器「オーバーフリーズ」同时冻结10个敌人
铜	彩虹炮	用强袭自由的「ハイマット・フルバースト」同时击破5机
铜	爆裂村正	使用骷髅高达X3(トビア搭乘)的武器「ロング・ムラマサブラスター」同时击破5机
铜	Z的鼓動	使用Z高达(カミーユ搭乘)在【天空への道】开始10分钟以内击破敌方汉莫拉比三机
铜	粉碎吧！布里塔尼亚	用红莲可翔式的「辐射波动机构」在【红の奇袭作战】中击破3个圆桌骑士(可不在同一关卡中同时击破)
铜	元素使者	用创圣大天使的任意一机击破共通路线中堕天翅最初出现关卡中的超硬装甲机体グラーヴェ・ケルビム
铜	坦克狂热	超时空世纪オーガス以坦克形态击破敌人100机
铜	惊爆一夜	全金属狂潮第一关集装箱被破坏10个以下状态过关
铜	纷争之卡顿	超时空要塞ZERO的VF-0A人形形态击破500机
铜	战斗之血 歌舞伎之血	使用超时空要塞F的「突进」攻击在第二关【ファステスト・デリバリー】给敌人Boss【テムジン】最后一击
铜	孤高的路痴	风之魔装机神 塞巴斯塔移动4000km (作为僚机时同样加算)



恶搞剧情收集

由于本作融合了11部作品的角色与剧情，可以说恶搞的捏他数不胜数。从剧情设定到人物性格，以及声优、背景等等笑点无处不在。这里仅为大家总结几个个人目前玩到的部分中认为比较有意思的小桥段，至于其他的嘛还是要靠各位玩家亲自去发掘了。

1.众人齐聚后自我介绍的时候，超时空要塞ZERO的工藤真和高达SEED DESTINY的真飞鸟被众人指出名字一样，而且声音也很像的感觉。其实这两只的声优都是铃村健一一个人。

2.同是众人齐聚后，U.C.系相隔50年的Z和X介绍过后提到了C.E.的SEED。“其实你们也是同一个世界的吧，用的机体都一样叫MS的”，“不，这只不过是巧合而已。”我说这巧合也太巧了吧，SUNRISE泪目。

3.继续众人齐聚，众人在追求反逆鲁路修的ZERO面具下真实的时候，库瓦特罗也就是夏亚来了句“有些时候做人需要隐藏自己的身份，这是可以理解的”。好吧，您这正隐藏着了就别提了。所谓他乡遇故知么。

4.剧情中段，超时空要塞F银河歌姬雪露的经纪人永远17岁库蕾丝准备掳走全金千鸟要和泰莎大佐的时候。把二人叫出来之后，千鸟天真的问“莫非是要挖我们两个成为偶像歌手？”“人家不一定唱歌有兰花那么好啦~”什么的。我说……小姐，人家是要绑架你哦。

5.超时空灰姑娘绿毛李兰花被掳走之后众人准备去向Vajra母星进攻的时候，ZERO问到早乙女万一的情况下是否有手刃兰花的觉悟。然后大哥奥兹玛感谢ZERO替自己问了不好开口的话，接着ZERO说道“不用在意。看到为妹妹而苦恼的少佐我于心不忍。”好么，鲁路修你妹控爱屋及乌居然及到别人妹妹的哥哥身上啦，好吧你们或许很有共同语言。

6.最终章，之前被打败的各作品敌方角色前来助阵。总体来说是很热血很燃啦，不过其中某人的一句话令我喷了。“怎么感觉我们的出场也就到这为止了呢？”没错，您了真有自知之明。你们这些杂鱼最后能出来一次算是值了，世界由我们主角去拯救，你们演完这场去领盒饭吧。

其他，好玩的东西还有很多，像是跨越世界的三个轻率泡妹男、几乎没有戏份却还经常来插嘴的U.C.Z众、敌我到处跑场子的包子总一朗和17岁井上喜久子等等，此外需要了解各个作品人物性格背景的捏他也很多。果然这A.C.E.R是对于穿越世界越多的玩家，乐趣也就越多的吗。(本文完)



新瓶盛酒香更醇?

——品评跨时代之后游戏品质的升与降

□文/肥皂

开篇

有人的地方就有江湖，有江湖的地方就有纷争。常言道，“逆水行舟，不进则退。”世间万事皆依此理，更何况如今的游戏业界和我们的游戏生活。静下心来掐指一算，距最先登上次世代舞台的微软Xbox360主机发售已几近五年，而距稍后较晚发售的索尼PS3和任天堂Wii也已四年。自游戏业界进入次世代之后的这段时间，已经足够长，长到足够可以令一款游戏一步登天名留青史，长到也可以足够令一款神作坠落凡间褪去神奇。

剑分东西，枪争长短，游戏厂商们使尽浑身解数，或想延续辉煌，或想突破经典，方使自己能够在万般凶险的次世代江湖中立于不败之地。认真说来，从咱们一个普通玩家的视角出发来衡量一款游戏的标准其实很简单——管他什么新闻炒作、管他什么美女制作人、管他什么明星加盟，只要好玩就行，其他跟主体游戏无关的一切都是浮云。只可惜，有的厂商剑走偏锋不谙此道，最后只能落了个“天机杖折、龙凤环断”的下场。而有的厂商则一鼓作气“恶战上官金虹”，小李飞刀终归名留江湖。

大风起兮云飞扬，至于那些功过是非，留予玩家评说最为公道。肥皂不才，欲盘点几个为大家所耳熟能详的跨世代游戏系列，各位看官姑且看之评之。接下来就让我们进入对其的评说，一探它们的前世与今生。

关键词 进化

古之立大事者，不惟有超世之才，亦必有坚忍不拔之志。昔禹之治水，凿龙门，决大河而放之海。方其功之未成也，盖亦有溃冒冲突可畏之患；惟能前知其当然，事至不惧，而徐为之图，是以得至於成功。

——苏轼《晁错论》

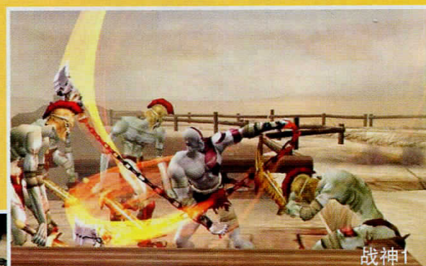
GOD OF WAR III

	-5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5
画面表现:											5
剧情发展:				-2							
操作手感:							1				

震撼，太震撼了——相信这是很多玩家对该系列的第一印象。这里所说的震撼不仅仅是指该系列几乎超越当代主机机能的精美画面表现，还包括奎爷人挡杀人神挡弑神的大魄力战斗场面。如果说在PS2时代，受机能所限，对波澜壮阔的古希腊游戏场景和猛男克里托斯各种虐杀手段的表现还如同大姑娘见公婆般羞羞答答、犹如隔着毛玻璃照镜子的话。那么在高清PS3时代，游戏中对于打斗场景的描述和对广袤场景的表现则已经上升到了之前一个难以企及的高度。首先，《战神3》中所有的过场剧情动画全部为即时演算，而并非CG制作，之前令玩家们所憧憬的无连接场景切换和无读盘也终于成为现实；其次，《战神3》的游戏容量更是达到了令人咋舌的将近40G，与之相比，《最终幻想13》的游戏容量为38G，不过其中CG内容就占到了总容量的百分之八十五，而另一款高容量游戏《合金装备4 爱国者之铳》也只不过达到了28G；最后，相信游戏中无论是高耸入云的奥利匹斯山，还是黑暗深邃的迷宫，抑或洪水瘟疫肆虐的混沌天地都给玩家留下了不可磨灭的印象。而奎爷大闹人神冥三界的血腥屠杀更是得到了赤裸裸的暴力表现，令很多喜欢“暴力美学”的玩家大呼过瘾——海K（宇多田：谁叫我？）万神之神宙斯、生吞“活剥”太阳神阿波罗、用面目全非拳法暴打海神波塞冬和亲兄弟海克力斯以及令冥王哈迪斯“魂飞魄散“等等的大魄力战斗场面在动作游戏史上毫无疑问地留下了浓墨重彩的一笔。

在游戏系统方面，丰富的武器选择和多样的必杀技选择都大大增添了游戏的乐趣。而在游戏流程中的解密要素设计也是相当的别具匠心，是很考验玩家们的智商和洞察力的哦（笑）。令人热血沸腾的游戏原声乐也是战神系列的一贯特色，相比游戏的前两作，《战神3》在原有基础上开始向电影配乐靠拢，将《战神》系列的史诗感再度提升。一张好的原声带完全可以靠音乐来讲述一个故事，这话用在《战神3》的OST上一点也不假。

如果说PS3平台上的续作与之前PS2平台上的前作相比有所缺陷的话，那就是《战神3》稍欠妥当的剧情流程了，对雅典娜这个经典角色动因的失败刻画确实为本作留下了不小的遗憾。


战神1


战神2


战神3

→凭借一贯的超强画面表现力，《战神》系列所带给玩家的震撼效果一直是毋庸置疑的。

注：游戏logo下方的对比能量槽谨供读者参考，正数代表相对前作有所进步，而负数则代表不如前作。

SUPER STREET FIGHTER IV

画面表现：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 **5**

可选择游戏角色数：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

可研究度：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4 5

把《超级街霸4》放在“进化“的板块中，相信广大玩家（特别是格斗游戏爱好者）一定不会反对吧。作为被称为格斗游戏始祖的街霸系列，一贯以爽快的打斗手感、系统的良好平衡性和可供深入研究的招式组合而为玩家所津津乐道。《街霸》系列自从Capcom于1987年首度推出以来，目前已经风风雨雨走过了23年的艰辛路程，所跨越的平台更是一举囊括了几乎所有的主流机种：街机、PS2、PS、 SS、PSP、FC、SFC、MD、DC、PC以及次世代平台PS3和Xbox360。在这期间，它有过低谷，有过辉煌，但是毫无疑问，《超级街霸4》绝对让这款Capcom的镇社级作品再焕青春。

从画面上来看，本作同之前所发售的《街霸4》一样承袭了该系列传统的2D对战玩法，并用最新的3D绘图技术以水墨风华丽重现了原作独特的绘图风格。毫不夸张的说，《超级街霸4》在画面表现力上的进化绝对超乎大家的预期。在对于一款格斗游戏来说最为关键的格斗系统方面，《超级街霸4》取消了在《三度冲击》中备受好评的“Blocking“系统，而为每个角色至少新增了一个UC必杀技，这样的系统变动使得游戏中的战斗更加充满变数。《超级街霸4》中多达36名的出场角色也为历代之最，并且角色与角色之间也绝对没有战斗风格雷同或类似的情况出现，玩家们这下可有足够大的挑选余地来选择自己喜欢的格斗风格了。



的确，自从《街头霸王3》于1999年在街机上推出以来，该系列曾在很长一段时间内都没有迈向正统的第四代，在这段时间里Capcom倒是推出了无数的重制版、改良版、升级版、移植版以及一些外传作品来试水和铺路。因为Capcom心知肚明，要想实现2D格斗游戏的真正革命性进化实在是非常困难。在这个3D格斗大行其道的年代，有人说传统的2D格斗年代已经远去，但是游戏中隆的那招让整个屏幕都笼罩在白光中的波动拳无疑是对这个说法的最好反击。



↑《超级街霸4》令无数格斗游戏爱好者废寝忘食，而隆这记标志性的大魄力波动拳则将街霸系列又推向了一个全新的起点。



画面表现：-5 4 3 2 1 0 1 2 **3** 4 5

拟真度：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

临场感：-5 4 3 2 1 0 **1** 2 3 4 5

作为世界第一大运动，足球凭借其独特的魅力让人们为之疯狂，群众基础更是极为广泛。这不，EA Sports就乘着前不久南非世界杯的热潮推出了FIFA系列的最新作《World Cup South Africa2010》，EA也借此赚了个盆满钵溢。如果说在PS2时代，FIFA系列一直被实况系列压得喘不过气来，那么，在目前PS3和Xbox360平台上，FIFA正在进行着一场猛烈的反击。从本作的实际表现来看，绝对可以称得上是一款货真价实的次世代足球游戏。在画面表现方面，游戏对球员面部的刻画相当细致，之前一直在场边当“纸片”的球迷也终于有了真实的体现。球员在场上的奔跑动作也显得更为真实，被玩家们所一直诟病的“滑冰”BUG在得到修正后也已经成为历史。FIFA系列游戏的操作手感从《FIFA09》就已经开始了突破性变革，而本作的操作感则更为细腻，无论是传球、射门还是假动作，EA对球场上一些小细节的着重制作也是之前所没有的，尤其是球员间的身体对抗显得无比真实。在平衡性方面，游戏较之从前的确给人有脱胎换骨之感，现在要是想从中场起脚直接破门可就没有那么容易做到了。另外，EA Sports也很好地利用了自身最大的优势——手中所掌握的其他厂商无可比拟的球员、球队版权，在很多情况下FIFA系列也是唯一可以受到国际足联官方授权的足球游戏，而大量登场球员以及球队的真实资料对球迷群体的吸引力也更大。

现如今，FIFA系列在欧美市场的火爆销量已经压过了实况系列，并且其在玩家群体中的人气和口碑也在不断攀升，甚至已经有实况系列玩家在网上公开宣布转投FIFA阵营，“风水轮流转”这句话放在这我觉得再也合适不过了。铁一般的事实摆在我们的面前，造成今天这样的足球游戏格局，是FIFA系列的励精图治？还是实况系列根本自身就已经放慢了前进的脚步呢？



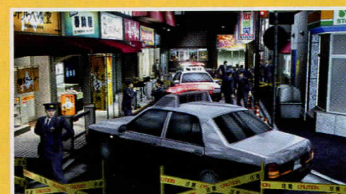
细节反映：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

故事剖析：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

打击手感：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4 5

作为日式黑帮类型游戏的翘楚，《如龙》系列凭借其一贯的爽快战斗、对现实街景的如实反映、丰富的迷你小游戏和荡气回肠的故事情节为玩家所喜爱。前不久系列最新作《如龙4》的实际游戏画面相比之前同在次世代PS3平台上推出的的《如龙3》并没有实质性的进化，但是对一些细节性的描写（下雨的天空）则达到了系列历代作品的巅峰。在剧情方面，相对在PS2时代为大家所津津乐道的系列第一代和第二代，PS3平台上的第三代和第四代（《如龙 见参》故事背景年代与系列其他作品差距较多，故在此处不做比较）不敢说绝对更精彩，但在四代中游戏制作方首次尝试由四个主角从四个不同角度来审视同一事件的创意还是收到了意想不到的绝佳效果。在备受动作游戏爱好者关注的打斗系统方面，次世代的《如龙》作品在这方面得到了大幅进化——招式的各种配搭组合更加灵活多变，在保留原有硬派打击感的同时还修正了之前作品中略显笨重的操作感，与敌人的战斗也更加爽快。

虽说《如龙》系列目前仍能以令玩家感到满意的高素质推出，但保持这种在次世代平台上一年一作的出品速度未免有些太过迅速。俗话说，“慢工出细活”，如果一款大作不能有充分的沉淀和总结，“厚积薄发”还能从何谈起 。在这里只是希望SEGA不要只着眼于当下的经济利益，为了这一系列的长久生命力着想，也许是到了该静下心来好好思索的时候了。



↑都说在PS2上该系列的画面不尽如人意，那么现在呢？

CALL OF DUTY WORLD AT WAR

环境代入感：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（3）

人物刻画：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（2）

创新性：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（0）

如果我在这里问大家一个问题："眼下谁才是FPS的王者？"肯定有不少玩家会答道："切，这么简单的问题还用问吗？本大爷用后脚跟想想都知道，当然是使命召唤（COD）系列啦。"不错，眼下又有哪家厂商敢说自己制作的FPS游戏绝对有把握能击败COD系列呢。按理说，COD系列中时下最受欢迎的莫过于两作现代战争了。但是今天我们要对比评说的是一个游戏系列的"前世"与"今生"，而在之前COD系列的游戏背景多为二次世界大战，所以选择同为二战背景的COD5会更有说服力一些。《使命召唤：战火世界》的开发时间将近两年，是Treyarch之前开发《使命召唤3》时所用时间的两倍。游戏使用了与《使命召唤4：现代战争》相同的引擎，而在物理模型运算上则还有所加强。本作中环境的可破坏度更高，掩体随时都有可能会被破坏，在游戏中新增的火焰喷射器也可以点燃周边环境物体，同时火势还可以继续蔓延。本作对于"身临其境"这个词的含义也有了全新的诠释。在游玩过程中，玩家甚至能切身体会到太平洋小岛的潮湿和在苏军炮火下柏林土地的焦味。

在《使命召唤：战火世界》中，游戏剧情分为双线发展，玩家将扮演美国海军陆战队一师列兵米勒参与到惨烈的太平洋岛战和苏军第62军列兵迪米特里·彼得连科投身于欧陆战场的全面大反攻中去。游戏中对于各个出场角色的性格刻画与心境描写也极为细致，足以给玩家们留下深刻的印象。而本作较之之前的作品，电影化无疑也更加成功，相信看过《兵临城下》和《风语者》等著名二战电影的朋友一定会在游戏中有种似曾相识的感觉。游戏角色的配音阵容同样强大，为罗巴克下士配音的是基佛萨兰德（美剧《24小时》的男一号），为雷泽诺夫中士配音的则是加里奥德曼（电影《这个杀手不太冷》中的大反派）。以上这些大牌的倾情出演也为游戏添色不少，使得游戏角色在一定意义上能真正地成为一个活生生的"人"，同时也吸引了大量他们的影迷成为游戏玩家，在很大程度上促进了游戏的销量。最后，本作最大的亮点莫过于支持网络连线对战的"僵尸模式"了，至今仍令玩家们乐此不彼。

《使命召唤：战火世界》从系列一贯的高起点出发，在创新性方面的确很难有所突破，但本作中新加入的原创要素相对之前相邻的每代游戏来说确实有所欠缺，这也是本作唯一的遗憾了吧。





←厂商精心的制作态度使得该系列总能带给玩家惊喜。就光影效果来看，说COD5是二战射击类游戏的巅峰也不为过。

GRAN TURISMO 5 THE REAL DRIVING SIMULATOR

由于该作品还没有发售，所以将没有对比能量槽来表示它的具体细节。很多读者一定会问，一个游戏都还没发售，你怎么就把它给放进这次的评说范围了呢？尊敬的各位，别急，且听我慢慢道来。众所周知，《GT赛车》系列一贯以精美的画面和拟真的驾驶操作感而著称。在PS2时代，《GT4》秒杀级的画面甚至都能将赛车轮胎纹理如实地反映在即时演算画面中，强大的物理演算引擎让各式车辆的动态完全写实的呈现在游戏画面中。玩过《GT赛车》系列后，玩家们都惊呼"史上最强的赛车游戏由此诞生"（这里的"最强"主要指即时游戏画面的细腻度）。而制作方SCE对待该系列作品精益求精的严谨制作态度也令业界和玩家们折服。

在进入次世代之后，PS3强大的机能为SCE提供了更为广阔的舞台。早在PS3登场初期，人们就见识到了SCE所放出的一段画面表现足以以假乱真的《GT赛车5》预告片。只是后来在《GT5 序章》推出之后，该系列续作就一再延期，但是即使这样也没有磨灭人们对它的期待。一方面，是《GT5 序章》本身的素质就已经很难令人吹毛求疵了；而另一方面，到目前为止，在次世代平台上能做到1080P画面的游戏实在屈指可数，于是人们纷纷期望《GT5》能将次世代机能发挥到淋漓尽致，带领游戏界开始革命性的进化。

"GT>REAL(真实)！"，这是玩家再为熟悉不过的该系列广告词。而该系列也确实没有食言，不断向"最完美游戏"目标进发的高素质也让玩家们心服口服地将其奉为经典。记得有一次笔者在家游玩《GT5 序章》观看赛后实时重放时，一旁的老妈不禁问我，"这是哪个台转播的赛车节目啊？"这就是《GT赛车》的独到魅力，一款引领时代的作品。那么接下来就让我们做好准备，共同迎接山内一典将要带给我们的革命性游戏体验吧。



↑鉴于本作震撼性的画面表现力，玩家们为本作起了个很形象的外号——《比真还真5》。

DRAGON QUEST IX ドラゴンクエストIX 星空の守り人

游戏量：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（3）

游戏系统：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（3）

剧情表现：-5 4 3 2 1 0 1 2 3 4 5（2）

按理说，DQ9是在NDS掌机平台推出，而之前的DQ8则是出品在PS2家用机平台，掌机和家用机之间有可比性吗？有，绝对有！各位姑且耐下性子来听肥皂胡诌则个。首先，我觉得DQ9的游戏量相当庞大，当然，这里的游戏量绝对不是单纯只有游戏容量的一项标准，否则这个对比就没有任何意义了。九代以DQ系列一贯的庞大世界观为基础，在上构架出了广袤的游戏世界，玩家可以在其中自由驰骋完全不受限制。DQ9的实际游戏感觉比起之前的DQ8完全可以说是有过之而无不及，玩过本作之后绝对可以让人情不自禁感叹道："这真的只是一卡带为载体的掌机游戏吗？"

其次，本作的游戏系统得到了大幅丰富和强化。DQ9中的职业系统更值得玩家去深挖，并且还可以在各种职业的基础上来设定自己的外貌。另外，本作的技能种类虽然庞杂，但绝对没有一项技能属于鸡肋，DQ9的平衡性也由此上升到了RPG游戏的一个全新高度。

最后，制作人对于DQ9的剧情拿捏十分到位，本作既能触动你内心最敏感的神经，但又不至于显得做作。此外，游戏中的隐藏要素非常非常……（在此省去N个非常）丰富，玩家若想完美爆机的话不经年累月耐心投入是绝对不行的。总的来说，DQ9虽然选择了在掌机上发售，但完美的游戏性绝对没有辜负"国民RPG"这块金字招牌，本作对于业界的各种满分评价也完全可以当之不愧。



↑DQ9为大家呈现了超乎想象的广阔游戏世界。

关键词

争议

开辟清浊，治世纷落，后主泪涕婆娑，江山旗更色。
天运骤然，英雄气短，大厦倾落难托，功过后人说。

——齐芾《醉太平 叹末途》

RIDGE RACER

画面进化：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4

操作手感：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4

新要素追加：-5 4 **-3** 2 1 0 1 2 3 4

谁是最能抢主机首发阵容的杀手级软件呢？答案毋庸置疑，当然是Namco的老牌赛车游戏《山脊赛车》系列。从PS、PS2再到PS3的首发，《山脊赛车》系列就从没闲过。及至次世代，连微软系主机Xbox360的首发，《山脊赛车》都要去凑凑热闹了。原来人们所说的“每当PS家族有新成员诞生就会有山脊系列的保驾护航”恐怕在今后就要改成“只要有主机首发就会有山脊系列的凑热闹了”。

以上玩笑归玩笑，不过真要把在次世代平台上推出的《山脊赛车6/7》同之前的《山脊赛车 5》相比，还真是有不少可以说道说道的呢。首先，在游戏画面上，由于此系列一直在抢首发，所以我们也不好对其画面有过高的要求，不过此系列的一贯画面倒也中规中矩，没有什么对不起观众的地方；其次，在游戏流程上，虽然次世代平台上的两款新作较之从前有所延长，但这也只不过是顺应时代发展的一个最基本要求罢了，而且作品中也有大量赛道是与之前的重复，令玩家最感兴趣的新要素追加则一直不尽如人意；最后，就是说耐玩度和游戏性的问题了，话说在一款主机刚刚发售、软件阵容还没成型的情况下，无论是否出自自身意愿，首发游戏必然会受到玩家们的游玩，但是等软件阵容丰富之后，又有多少人仍愿意长久钻研《山脊赛车》系列呢？难道为了响应该系列标志性的快速漂移玩法就一定要把游戏性也做得快餐化吗？大家试想，如果《山脊赛车》系列不是放在首发软件阵容里，那么它还能取得目前的销量和影响吗？一方面，说《山脊赛车》系列是对国内家用机玩家影响最大的赛车游戏恐怕也毫不为过；而另一方面，《山脊赛车》系列的素质的确不如先前那么惊艳了，玩家迟早有一天也会审美疲劳。如果《山脊赛车》系列今后不能积极求变而继续占首发的便宜的话，恐怕关于该系列的争论还将一直延续下去。



↑一成不变的《山脊赛车》，真怕有一天终归会让玩家们审美疲劳。



RESIDENT EVIL

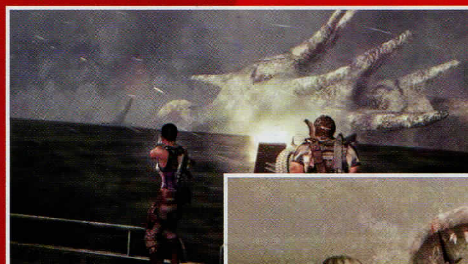
画面进化：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

创 新 性：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4 5

难度挑战性：-5 4 3 **-2** 1 0 1 2 3 4 5

恐怖生存冒险游戏名作《生化危机5》是该系列在次世代平台上的第一作，请允许我在《生化危机 5》前面所加的“恐怖生存冒险游戏”这么个定语，因为现如今已经不少人都在称《生化5》为动作射击游戏了。饱经历练的硬汉克里斯这回转战人类发源地——神秘的非洲大陆，当然，在这里等待他的可不是勤劳好客的淳朴居民和可爱勇敢的狮子王辛巴，而是另一场需要料理的“生化危机”。恍然间，游戏已经翻版，细细回想起来，自己玩的是《生化5》吗？怎么感觉像是《生化4》的克里斯模式呢？

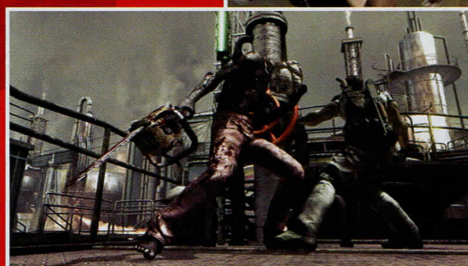
的确，我们凭心而论，《生化5》在次世代大作的名号下，它的操作系统比起前代来说又有什么突出进步呢？Capcom这回又在吃老本了，将《生化4》的操作系统直接照搬给了五代，刨去必然会有所改观的画面表现力不谈，在《生化5》中实在找不出什么类似于之前的那种“革命性”变化。而且《生化5》中可以将低难度成就在高难度中继承的设定也令很多系列老玩家感到极其不满，因为这样的直接后果就是游戏的耐玩度和挑战性大打折扣。另外，玩家在爆机一次后就可以在游戏菜单中直接选择自己想玩的关卡，好吧，《生化5》虽然都有这种动作射击游戏的典型特征了，但我还是习惯称其为“恐怖生存冒险游戏”。生化系列的剧情一贯以“坑挖得足够深，进展足够缓慢”而著称，在五代结尾看似完满的结局下其实还有该系列之前留下的诸多谜题都没有得到解答，作为玩家我们只是希望在《生化危机 6》正式推出的时候能再次带给大家感动和惊喜。



←猛男克里斯竭尽所能地使用重武器来对抗来势汹汹的巨型水怪，关于这场战斗大家是否有似曾相识之感呢？

↓又见电锯！这种敌人在五代初期还能给玩家造成点麻烦，但是到了后期，挑战性则大为降低。

↑鱼叉大战水怪，帅哥Leon为我们呈现了系列四代中的首场震撼对决。



→电锯大叔和电锯大婶拥有一击必杀的攻击力，相信他们是所有玩过四代游戏玩家们心中永远的噩梦。





画面进化：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

操作手感：-5 4 3 2 1 0 **1** 2 3 4 5

剧情精彩：-5 4 3 **-2** 1 0 1 2 3 4 5

《恶魔猎人》这一系列自诞生以来就受到了广大动作游戏爱好者的疯狂追捧，那个红衣银发小子凭借其矫捷的身手以及特殊的体质（继承斯巴达血脉的人魔混血儿）在将各种妖魔鬼怪、魑魅魍魉虐得嗷嗷大哭的同时，也赢得了广大玩家的心。在PS2时代，系列的初作只不过是老卡在制作《生化危机》系列时所产生的一个浮空BUG的衍生品。但是鬼才游戏制作人神谷英树却倾力将其打造为不输《生化危机》的名作，而其中个性鲜明的主角但丁也人气飙升，一时间就拥有了人数众多的粉丝团。出色的打击感、爽快的浮空连击、多重招式的任意组合以及打法多样的BOSS战都为该系列定下了最初的发展基调。然而，更换了制作人的系列第二代作品违背了该系列的基本宗旨，主角但丁也只是为了耍帅而耍帅。总之，二代的糟糕表现险些毁掉了《恶魔猎人》这块金字招牌。老卡痛定思痛，终于在第三代重回系列原点，也为该系列赢回广大的玩家群体。不过《恶魔猎人》系列仿佛注定就是一个充满争议的话题，在次世代到来之后，本来由PS3独占的系列第四作最终横跨Xbox 360发售。当大家都将目光聚焦在但丁如何在次时代舞台上挥舞大剑、摆弄枪械的时候，官方却以“但丁在前作中的实力已经达到了顶峰”为由将其推到次席，而将另一位狂放不羁的少年尼禄选为新作品的主角。四代的争议也就此展开，关于对新主角尼禄的刻画，Capcom可以说是没有取得任何突破，玩过四代的玩家们一定已经发现，新主角尼禄只不过是对系列第三代中但丁的简单复刻，无论是个性还是武器搭配尼禄无不是以但丁为蓝本。四代的剧情多少也有些牵强附会的嫌疑，特别是崔西“脱皮”那段无厘头剧情让很多玩家喷饭，带给玩家的感动绝对无法和三代时的恶魔双子星宿命对决相提并论。而游戏后期路线设计也明显缺乏诚意，只不过是将玩家操纵角色换成但丁将之前路线再重复一遍罢了。另外，在四代中为但丁忠实粉丝们所诟病的武器装备系统更是为了图省事将所有取得的武器一股脑全部装备，切换想要使用的武器时要费事不少，更别提在战斗过程中随心切换了。

虽然说了这么多《恶魔猎人 4》的坏话，但大家不要误会，我其实是一个如假包换的但丁迷，只是谁不希望自己最为关心的游戏越变越好呢？话说回来，《恶魔猎人4》也还是拥有其独到闪光点的。譬如说在游戏的战斗系统方面，本作在很好地继承和保留了系列精髓的基础上所加入的“恶魔右腕”新战斗要素就使得连续技的搭配使用更加多样化，也使早已对三代烂熟于心的高手们有了进一步钻研的空间。而尼禄和姬丽叶的爱情故事虽然老套，但经过游戏的渲染后却也不乏唯美之感。一些人气老角色的回归，比如崔西（一代女主角）、蕾蒂（三代女主角）、阎魔刀（但丁兄长维吉尔的配刀）等等，也着实令喜欢怀旧的拥趸们感动了一把。



←在四代中登场的新主角尼禄是玩家们所争论的焦点。



→三代中齐登场的恶魔双子星已成为无法超越的经典。

关键词

退步

不进则退，不喜则忧，不得则亡，此世人之常。

——《邓析子 无后篇》



打 击 感：-5 4 **-3** 2 1 0 1 2 3 4 5

人物刻画：-5 4 3 **-2** 1 0 1 2 3 4 5

技能育成：-5 4 3 2 1 0 1 **2** 3 4 5

《真三国无双5》是Koei针对次世代平台所推出的《三国无双》系列首作，在游戏上市之后，可以说在整个无双的玩家群体中引起了不小的震荡。一切的一切皆是由于相对之前所被玩家们接受的三国无双来说，本作的变化之大实在超乎人们的想象。该系列之前凭借其特定的文化背景以及一骑当千的杀敌快感，在我国的电视游戏玩家群体中一直享有极高的声誉。而此次的《真三国无双 5》由于光荣的大幅改动，则变成了一款优缺点两极分化的游戏。本作的缺点比较倍受赞誉的四代来说极其之明显：首先，无双系列之前一直被玩家们所诟病的打击感“绵软飘忽“的问题在本作不仅没有得到解决，还更加变本加厉了，夸张的说甚至要在游玩几个小时之后玩家才能找到游玩本作的感觉；其次，在五代中，不仅是武将的四级武器，就连马镫的入手条件都改成了在关卡中随机取得，而且，随机刷出品质优秀马镫和武器的概率相当低，这种过度网游化的设定大大降低了无双系列以往的乐趣性；再次，五代的视点设定相对成熟的四代来说不仅没有取得任何进步，还反而给大家来了个激流勇退，在PS2时代获得好评的死角半透明处理没有得到沿用，这也直接导致了游戏视角的突兀和不自然；第四，游戏中取消了武将攻击技能的”charge“组合，玩家只要一直连点方块键就能一直通关了，但随之游戏的过程也更容易让人感到索然无味；最后，五代的游戏读盘时间实在不敢让人恭维，尤其是Xbox360版本的读盘时间更是长到令人抓狂。

其实，从另一个角度来讲，我们也应该佩服光荣在五代上所体现出的求变决心。主动求变、另辟蹊径，才是能让一款游戏永葆生命力的绝对必要条件。而在游戏中新增加的地形落差因素，不仅让战役流程变化多样，新增的攀爬和游泳也能很好的提升游戏中乐趣。每个角色的技能树设定也让锻炼武将的过程变得更加有自主性。游戏的整体色泽效果也由之前的灰暗变得更加明亮通透。从整体上来看，本作虽然赶工痕迹严重，但从正面来看，这不正也是在预示着游戏将来更加完美的进化吗？我们完全有理由去期待一款更加成熟的无双为我们带来一部全新的涅槃经典。



三国无双5 全缘福



画面表现：-5 4 3 2 **-1** 0 1 2 3 4 5

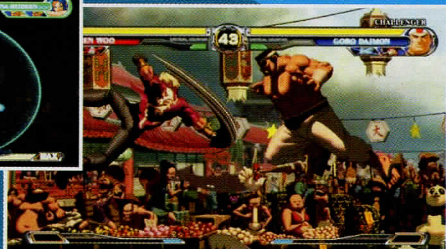
创新突破：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4 5

制作诚意：-5 4 3 2 **-1** 0 1 2 3 4 5

在上世纪国内街机的黄金年代，《格斗之王》系列无疑是街机厅中投币率最高的格斗游戏之一。华丽的出招画面、爽快的连击系统、个性鲜明的人物刻画让很多玩家都流连忘返。但是在家用机游戏已经进入次世代的今天，曾经无比辉煌的《格斗之王》系列却如同一个风烛残年的老人一般勉强接续着自己的生命力。在其他游戏作品在次世代平台上都向着1080P画面表现迈进的同时，SNK Playmore则毫不吝啬地为该系列再度推出了480P的画面表现。坦率的说，这种画面表现水平在PS2平台上都算不上高水平，SNK Playmore的游戏制作诚意确实令人怀疑。而在游戏系统反面，后来的《格斗之王》作品没有加入任何革命性的变革，吃老本的现象严重。记得在PS2末期，厂商还接连推出过该系列的3D化作品，将进行变革的决心昭显于世，玩家们也期待在接下来的次世代能玩到更加完美的《格斗之王》。可是，SNK Playmore难道已经忘记了曾经那力求上进的决心吗/?大家在今天的街机厅里仍然可以看到有玩家对该系列矢志不渝，可是他们玩的大多还是当年的《KOF97》或者《KOF98》等作品，在感到一丝欣慰的同时你是否又会为该系列的止步不前而感到惋惜呢？

众所周知，SNK Playmore已经惊险的借尸还魂过一回，难道今后还想再玩个“二度重生”？（笑）草薙京还是当年那个炎之贵公子，八神庵也还是当年那个我行我素的苍炎传人，只是玩家们都已经不再是当年留着鼻涕围在街机旁的小屁孩了。





→同为当年2D街机格斗中的佼佼者，KOF目前倒是可以借鉴下街霸的成功经验。





打击手感：-5 4 3 2 **-1** 0 1 2 3 4 5

视角变换：-5 4 3 **-2** 1 0 1 2 3 4 5

关卡设计：-5 4 3 2 **-1** 0 1 2 3 4 5

出走Capcom的游戏制作人冈本吉起在创立游戏共和国（Game Republic）之后，凭借《源氏》取得了意想不到的成功。游戏大胆地借鉴了《鬼武者》系列的一闪系统，再加之自身所原创的神威系统，为玩家们呈现了一份经过精工打造的无比爽快的游戏大餐。2006年，为了配合PS3的首发，游戏共和国也在次世代平台上正式推出了系列的正统续作——《源氏 神威凑乱》。新作中除了增加了更多的游戏角色可供玩家选择以及在画面和音效等方面有所提升之外，其他方面同前作相比则没有任何进步甚至还不如前作。游戏之前的豪爽打击感在新作中荡然无存，那种刀刀到肉的感觉一去不复返。糟糕的视角设定也为玩家所无法忍受，因为在游玩过程中玩家经常会由于视角问题而遭到莫名其妙的攻击。而跳跃关卡的失败设计就无异于自掘坟墓了，试问又有哪个玩家会用本身设计就有缺陷的关卡来进行自虐呢？我觉得制作周期短并不是一个可以拿来搪塞玩家的借口，正所谓“挨打就要站直，个矮就要承认”。

《源氏 神威奏乱》以上所犯的错误对于一款强调爽快操作感的ACT游戏来说是致命的，所以该作的惨淡下场可想而知。各大媒体对于本作的评分普遍较低，且本作在日本首周的销量还不足1万套。虽然游戏的最终销量一直没有公布，但是已经有悲观的媒体猜测本作的最终销量也许连2万套都没有。“心急吃不了热豆腐。”我想，在经历过《源氏 神威奏乱》的失败后，冈本吉起会比任何人都更加深刻地体会到这句话的含义。



←玩家是无法忍受在一款追求爽快感的动作游戏中出现视角设定硬伤的。





画面表现：-5 4 3 2 1 **0** 1 2 3 4 5

资料丰富：-5 4 3 **-2** 1 0 1 2 3 4 5

操作手感：-5 4 3 2 **-1** 0 1 2 3 4 5

这是KONAMI在次世代到来之后所推出的第一款实况足球，本来被寄予厚望的本作最终表现却让人大失所望。游戏在PS2/PS3/Xbox 360等平台一同推出，结果PS3和Xbox 360的画面表现和PS2相比并没有带给人们预想中的进化，充其量只是PS2版的简单强化。在操作手感方面，“轻飘”的感觉极其严重，即使是在带球奔跑的情况下也没有相应的厚重感，同时游戏中的拖慢现象也让系列的老玩家们很难接受。游戏中总体的配合流畅度甚至还不如之前的《实况足球 10》。这款游戏的另一个致命弱点就是由于版权问题而造成的球员、球队真实资料的缺失，游戏的现实代入感也因此大为削弱。之前，《实况足球》系列中的时间杀手莫过于“ML（大师联赛）”模式了，玩家在这一模式中最大的乐趣就是可以依据自己的意愿购买喜爱的球员来组建一支只属于玩家的原创球队来征战四方，但这种乐趣则是以大量真实球队和球员资料为基础的。而本作的相关资料最终却只能依靠民间汉化组来补完，EA的强大版权优势在此显现无疑。之前一直能令玩家们欣喜的新模式（以《实况足球9》中的挑战赛模式为代表）在本作中也不见踪影，带给大家的新鲜感大打折扣。

总而言之，本作的整体表现就像是一个赶工而成的半成品，或者说KONAMI还没有做好将《实况足球》系列送入次世代的准备，笔者在玩过几次之后就把游戏盘束之高阁了。另外，EA《FIFA》系列咄咄逼人的大反击也恰是在此时拉开了帷幕。虽说之后KONAMI在《实况足球 2010》的游戏系统中对之前一些不尽如人意的部分进行了修正，不过可以断定的是，要想在今天的足球游戏格局中再次称霸，《实况足球》系列要走的路绝对不会再像之前那样一帆风顺了。



←凭心而论，本作相对于PS2时代并没有发生玩家们所期待的革命性变革。

结语

本来说是想尽量全面的评述下所有的跨时代系列，好和大家能一同分享对这些游戏的感悟。但是，如果要细细评说起来的话，恐怕整个这一期电软的版面都容不下我们的文字。所以啊，鉴于以上这些有限的文字，可能还有很多你想看到的游戏系列并没有出现在这次的评述中，没关系，如果条件允许的话以后我们还可以接着像这样瞎侃、胡诌。当然了，就以上我的观点来说可能有的读者会提出不同的意见，在这里我也要请各位读者朋友多多包涵。毕竟五花八门的意见才更加契合“评说”二字的真意，我真诚欢迎各位读者能同我们进行更多的意见交流。最后，要特别感谢下小沛对此次评说的鼎力支持。

不管怎样，我们都要感谢看似普通的日常生活和时而迸发的奇思妙想，有了它们，我们才能给自身带来一次次的快乐与惊喜。这期特别策划就到这里，我们今后再见。

非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

8.01-8.20



主任 宇多田

这期ACER是赤银同学的菜，所以攻略部分一下子轻松了很多，不过随之而来的其他事情也就多了，还是没有时间玩游戏啊。下班回家之后说好玩一会游戏，最后往往是聊会天就睡死过去…WE里我的尤文一周两三场的进度，忍龙2继续卡在超忍第五章，香蕉3也在上期攻略的帮助下成功恶心反胃了，SSF4在看了北京决赛之后信心全无，总之最近属于自己的游戏时间几乎和零画等号，这实在是一件很抓狂的事情，HIKKI也终于算是知道工作是多么可怕的存在了~ 希望自己快些适应现在的生活节奏，然后就又可以好好游戏了~ 幻想流口水中…



科员 小沛

在这里抱怨一下《战国BASARA3》！我真的受不了了，重复的关卡，还是重复的关卡，鸡肋的素材收集，只为取得奖杯的金钱……上期给分似乎有点高了。这游戏纯粹就是玩儿个新鲜，要是长时间死磕，绝对会吐的。最近重温《神秘海域2》，向经典致敬！以前没玩过《天诛 千乱》，借着最近出了汉化版，于是尝试了一下，怎么人设那么丑啊！其他的更是糙得一塌糊涂！0分伺候！这些日子似乎玩了不少游戏，包括《DQM Joker 2》的中文版。在我成功配出黄金史莱姆王和迪兰后横扫一切，彻底收工。



清洁工 赤银

别看闯家帮里俺是师爷在这研究所里咱就是个清洁工，没文化没素质，想到什么说什么。若有同学看不惯俺就当俺不存在好了，反正俺碰到俺不喜欢的东西也会当它不存在。最近越发感觉，玩游戏最重要的果然还要有“爱”啊!!!若是心中没有爱，游戏再好它也是垃圾；而有爱的游戏哪怕再垃圾，在喜欢的人手中也会成为经典。世间万物种种，根本的道理其实是共通的。本期的A.C.E.R真的还不错，希望大家不要黑她。不喜欢的话不要玩就好了，反正强扭的瓜不甜也没人强迫你们。



被研究 肥皂

首先，很不幸，这期的研究中心肥皂被悲剧性地剥夺了主任权力；其次，还是很不幸，肥皂居然一降到底，成为了被研究对象，你说，他们怎么就忍心对待我这么正常的一个人呢。不行，我得夺回原本属于我的神格，带着奥林匹斯毁灭的命运，我会回来的（众小编：这家伙果然最不正常）。相信大家都已经看出来了，最近肥皂在重温《战神》系列，目前正于混沌难度中被虐得七荤八素。最后，还是很不幸，《光环 致远星》要再等到九月中旬才会发售，看来还得继续干等着啊。

33分



异世纪传说 R



PS3

NBGI
2010年8月19日发售 1人
ACT 12岁以上

距离上一作三年之后的今天，ACE以R之名重生，本作加入的机体包括全金属狂潮、高达SEED Destiny、反逆的鲁路修R2、MACROSS F、创圣的大天使等等，之前的许多怀旧型机体退下舞台，充满的新鲜血液的本作让人们十分期待。

推荐人群
- 系列忠实玩家；
- 机器人爱好者；
- 热血玩家；
- 动漫fans

8

相比机战的那种SRPG果然还是这样的ACT更有感觉啊，游戏里众多的机体让喜欢机器人的玩家热血沸腾，游戏画面方面也很有感觉，看着如此震撼的战斗场面绝对是一种享受！音乐方面也不用多说，机器人题材不论是游戏还是动画音乐都是相当的出色，我要赶快去把赤银的盘抢过来努力专研我的SEED啊！说句题外话，600RMB是不是有点小贵啊~

9

喜欢机器人的玩家要是错过了这款游戏，绝对会抱憾终生的。本作融合了众多知名机器人动画作品于同一时空，机器人数量非常丰富，然后再配上PS3高分辨率的3D绘图，战斗时的震撼画面简直无法用语言形容。大概就是因为机器人本身没有人类那种复杂的线条，所以看起来画面非常逼真。别看赤银没有PS3，他愣是要买一张收藏……由此可见这款游戏的品质。

9

对于某些浅尝辄止的玩家来说本作确实有些雷了。默认的锁定系统设定可以说很不好用，需要稍作调整。初期难度很给力，向来把动作游戏Normal难度当Easy玩的人绝对会吃苦头：机体角色不进行强化的话一机当千很吃力，哪怕Easy难度没点技术一不小心也会Game Over。当你的机体角色改满后，真正华丽火爆的机战才刚开始。可惜没有全程语音，综合刚上手的不尽人意减1分。

7

游戏中无论是热血的主题曲，还是原著中各种桥段的再现，抑或爽快的战斗都很好的保留了系列的精髓，而所囊括的《全金属狂潮》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》和《超时空要塞 ZERO》等名作在内的大量新机体也让人们感到了制作商足够的诚意。值得一提的是，游戏中对于云彩的刻画相当精美。不过本作在战斗过程中略欠厚重的手感会很难让重度动作游戏玩家们感到满意。

24分



凯恩与林奇2 伏天



PS3 X360

SQUARE ENIX
2010年8月17日发售 1~12人
TPS 17岁以上

本作以上海为舞台，延续前作剧情，患有精神病的林奇和女友在上海过着安稳的生活，凯恩则流落街头。林奇意外卷入了一宗军火交易中，在没有办法的情况下他选择寻求凯恩的帮助，就此两人再度联手展开了一连串惊心动魄的故事。

推荐人群
- 火爆射击游戏爱好者；
- 不排斥剧情设定在上海的玩家；
- 喜欢前作的人；
- 对人物长相没有太多要求的玩家

6

话说这游戏真的不好下笔评分，因为游戏设定太过于敏感，看着中国的街头、中国的警车、中国的警察，你让我这个中国人怎能扣得下扳机？抛开这些不谈本作也不能说很好，游戏画面跳动感我实在是适应不了，人物的长相也不合我口味，游戏中血腥场面太多，对于我这种口味不是很重的人来说真的很难接受，所以像小沛一样，我也只能把本作推荐给个别成年人。

5

评这个游戏实在很有压力，因为这个作品放在国内的“主流”评价标准当中的话，绝对属于不和谐的典范。不过人家《使命召唤》也在德国和日本发售啊，可能他们不喜欢吃河蟹吧。本作的血腥程度足够高，超过1代，而且道德水准极低，很多都是在残杀平民……我认为本作和《GTA》类似，只适合成年人，未成年人千万不要受这款游戏的负面影响，游戏而已。

7

这个游戏很有喜感。不知外国玩家玩这个游戏会有怎样的感觉，作为一个中国人在游戏中却是感到笑点不断。像是满墙的办证、耳边交错的中文、各处满是中国特色的标语装饰，实在是令人捧腹。啊什么？你说这款游戏不是搞笑作品？哈哈不要开玩笑了。这么满是黑色幽默的皮肉游戏，你不让我看笑话，莫非真的要我正经地陪两个不正常的主角搞基么？

6

成人向的游戏，虽说我本身对美版游戏很有爱，但是关于这款游戏还真就玩不下去。并不是说它游戏做的不好，只是因为这款游戏所营造出的游戏场景和心理氛围绝对不是谁都可以一撑到底的。一个神经病患外加一个职业杀手，这对凶神恶煞在一起肯定没好事啊，而且这样的组合让正常人都会些许感到心理不适吧。另外，在街上随手抓人当挡箭牌，这可不是好孩子该干的事。

研究中心病历：

33分 幻想传说 换装迷宫X



PSP

NBGI
2010年8月5日发售 1人
RPG 12岁以上

本作是以2000年GBC上推出的同名游戏的复刻版，延续了初代的世界观设定，玩家扮演的是被称为“换装师”的双胞胎兄妹，为了自己的身世之谜而展开的冒险故事。而且本作还包含了经典游戏《幻想传说》完整版，绝对物超所值。

推荐人群
传说系列死忠；
喜欢职业丰富的玩家；
声优控；
RPG爱好者

本作丰富的职业绝对值得花时间好好钻研，游戏画面方面很不错，许多细节都做得很仔细，比如角色脸红之类的。而且本作声优方面很符合我的标准，对于这么多萌萌的声音和可爱搞笑的对话，我是完全没有抵抗力啊。本作还包含了系列无比经典的《幻想传说》，全程语音让我花在这个游戏上的时间几乎和本篇一样多，大有喧宾夺主之势，总体而言本作很不错。

本作还是以变装系统为主要特色，除了可以利用变装来换职业外，还可以变成系列作品中的其他主角，这一设定颇受传说迷的欢迎，而对于不太熟悉此系列的玩家则吸引力不大。这个游戏以《换装迷宫X》为基础，同时收录了《幻想传说X Edition》，大家可以一次玩到两款经典。本作的战斗系统结合了以往的特色并加以创新，战略性略有加强，战斗画面的表现也稍稍提升。

传说系列经典没话说，战斗系统、换装系统、对话系统都是本作的亮点。可惜游戏中角色平均年龄偏低，剧情整体的气氛毫无疑问的向低龄幼稚化发展，加之可爱萌系的声优表现，果然比较起来还是更适合女性玩家吧。同时收录的《幻想传说X版》倒是很超值，别来无恙的老朋友再次登场，不禁令人感怀万千。比起初代原作战斗效果等的加强也还算有诚意，借此机会回顾经典倒也不错。

最近传说系列的表现真是相当活跃，继前不久官方公布了传说系列三连发的消息后，本作则火速在PSP平台登场。有趣的换装系统仍然无法不让玩家为之着迷，不过包括新追加服装在内总计超过80种以上的服装可不是那么容易就能收集全的。无停顿的新战斗系统能让操作手感更加爽快，而同时可以操纵两个角色也令游戏中的战斗更加刺激、战斗方式也更加多样。

25分 俄罗斯方块聚会 豪华版



NDS

Tetris Online
2010年8月5日发售 1~8人
PUZ 全年龄

《俄罗斯方块》这个游戏代表了一个游戏界的神话，不论什么时候这款游戏都不会缺少玩家，本作加入了众多有趣的模式供玩家挑战，即使是最经典的模式也可以使玩家玩的不亦乐乎。绝对是上下班在路上打发时间的不二选择！

推荐人群
益智游戏爱好者；
喜欢各种三角方块的人；
游戏时间较少的玩家；
总想消掉某些东西的怨念物

不要问我为什么还要评这游戏，我是不会回答你的！本作作为休闲娱乐的小游戏再合适不过了，俄罗斯方块这东西实在是经典的代名词，不管什么时候都有人会玩，本作包含了多种游戏模式，不再是单一的传统游戏方式，因为是小品级游戏，所以不用太计较什么画面音效之类的东西，上下班或者出门的时候，坐在公交或者地铁里拿出来玩一下很不错。

这期的主任好可怜，因为是淡季，连这个游戏都拿出来评了。不过在我看来，此类游戏是上下班坐车时的最佳选择。首先，不用再费脑子以致精神过度集中而坐过站。其次，随时玩随时关，不必计较进度，适合坐车时遇到紧急情况而停止游戏。说了这么多题外话，本作的质量一般，没有任天堂原先出的那版好玩，里面的模式不少，喜欢方块类的玩家可以逐一挑战。

俄罗斯方块!?有没有搞错啊。这款游戏不知道是否真的有人会玩……想来小时候在FC上就对这款游戏就没多大兴趣，不过上学时上课开小差倒是借同学的文曲星砌了N长时间砖。可惜咱技术不好，一到接近level10（最高等级）就手忙脚乱开始出错直到死。于是乎这游戏俺已经玩到吐了，有生之年不想再见到它了，让我从此告别俄罗斯吧。没玩过的人实在闲到不行的话倒是可以尝试下。

最近编辑部怀旧风盛行，就连研究中心都特意拉来了俄罗斯方块这一脍炙人口的经典系列，不过真还别说，时隔多年之后重温本作仍然可以令人上瘾，游玩流畅度也能达到令人满意的地步。看似简单的方块堆砌对我这个苦手来说难度却也不低，游戏的耐玩性不减当年。尤其对上班族来说，如果能在午休时和朋友们来场混战或在上下班途中来独自来上一两局绝对都是不错的减压方式。

27分 尸体派对



PSP

5pb.
2010年8月12日发售 1人
AVG 17岁以上

一个雷雨交加的夜晚，九位主角在学校的教室里玩“讲鬼故事”的游戏，突然一阵地震使得学校坍塌，众人坠入了怨灵所创造的多重闭锁空间。被困在不同次元的她们是被怨灵逐个夺去生命还是成功逃出，这就要由玩家们的行动抉择了。

推荐人群
恐怖类游戏爱好者；
血腥猎奇类爱好者；
声优控；
解谜类游戏爱好者；
原作fans

话说这游戏真没有大家想象中的那么差，当赤银给我介绍之后尝试了一下，游戏非常吸引人，当然前提是你有日语基础，这种游戏就是这样子，因为语言的关系受众会变得很小，就像很多人不能理解为什么428可以拿下FAMI通的满分一样，游戏的剧情很不错，节奏掌握的恰到好处，更重要的是对我这种声优控来说此游戏绝对要玩啊！游戏中知名声优的各种惨叫着实令人着迷。

再次对主任表示同情，这个游戏实在……它就是由2009年发售的PC游戏《尸体派对 血腥笼罩》移植到PSP上的。本作的系统没什么亮点，如果你日文好的话，可以看看剧情，我认为此类游戏也就靠剧情活着了。本作以30年前发生杀人案的一所废弃学校为舞台，主角和朋友在这个学校里上演了一出俗套的生死逃亡……不过人设我还比较喜欢，其余感觉一般。

这个游戏其实还不错，传统的日式恐怖+血腥猎奇+Q版可爱角色，给人一种独特的夏日恐怖体验。不过对以上几点都不感冒的玩家或许从中也找不到什么乐趣。游戏切换场景时数秒仿佛死机般的读档时间很令人纠结，而曾经看过的剧情无法skip掉这一点也令游戏的多结局收集变得异常痛苦，更不用说各种各样离奇的死法……只推荐给有耐心、对原作有爱以及有死亡End收集癖的朋友。

作为一个恐怖游戏，本作有着出乎预料的故事情节发展，恐怖惊悚的剧情也足够令粉丝着迷。但是过于Q版的画面表现实在让人很难感受得到恐怖的气氛，游戏整体的代入感也就差了不少。最为重要的是如果你的日语水平不过关，那么对于此款游戏精彩度的理解还要再打一个折扣。总之，作为一款重制游戏，本作中规中矩的表现已经足以令喜欢它的玩家满意了。

其实上期的研究中心就应该是宇多田做主任的，不过因为两个攻略任务实在严峻，所以被肥皂谋权篡位，我也不幸沦落成了被研究的对象……真是没天理啊！（喂喂~难道不是你自愿去被研究的么？）这期我终于成功转职，为了报复肥皂同学，本主任把他送到解剖室研究去了，哇咔咔哇咔咔~ 因为小沛是BOSS，得罪不起，所以继续做科员吧。最后是赤银同学，标准的清洁工样子啊，哇咔咔哇咔咔~（被乱棍打死）

关于编辑评分这个版块，看到有些读者在抱怨编辑立场太个人化，评分要公正，我要在这里说一下，既然是编辑评分，当然是从个人的立场去考察一个游戏，而如果是像有些人说的那样评分，我估计同一款游戏评一次就足够了。正因为每个人的考察点不同，所以才会有咱们这样的研究中心成立，才能让各种各样不同类型的玩家更好的知道XX游戏究竟是怎样的存在，话又说回来，咱们这里可是“非正常人类研究中心”，再抱怨小心把你送去和肥皂一起被我们研究！哇咔咔哇咔咔~（来人啊，主任疯了！）

评分细则：

40满分——能研究我们的患者
36~39分——完全康复的患者
32~35分——轻度康复中患者
28~31分——轻度抑郁型患者
24~27分——严重暴力倾向者
24分以下——放弃治疗的患者

NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

眼看就要开学了，不知各位同学暑假过得怎样呢？虽然对于上班族来讲暑假什么的早已经没有意义了，不过相信杂志的读者大都还在各类学校里面打拼吧。暑假玩得或许尽兴或许心中还尚有丝不舍，不过新的学期开始了希望各位还要继续努力学习呢。只有成绩过关，这样才更有资本向家长要钱买游戏设备和足够的时间投身游戏事业的不是么。大家还请努力加油吧！

PS3 PlayStation 3

2010年7月			
22日	剑、魔法与学园2G	RPG	Acquire
22日	疾驰残影	RAC	Square Enix
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
19日	★异世纪传说A.C.E R	ACT	NBGI
19日	超次元游戏 海王星	RPG	Idea Factory
24日	凯恩与林奇2 伏天	TPS	Io Interactive
24日	黑手党2	ACT	2K Czech
2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
14日	★前线任务 进化（美版）	ACT	Square Enix
16日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
16日	★前线任务 进化（日版）	ACT	Square Enix
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
28日	★丧尸围城2（美版）	ACT	Blue Castle Games
28日	★前线任务 进化	ACT	Square Enix
30日	★丧尸围城2（日版）	ACT	Blue Castle Games

XB360 XBOX360

2010年7月			
27日	诸神之战（美版）	ACT	Game Republic
29日	最高指挥官2	RTS	Gas Powered Games
29日	阿格雷斯特战记ZERO	SRPG	Idea Factory
29日	强袭魔女 白银之翼	STG	Gulti
29日	秋之回忆 誓约的记忆	AVG	5pb
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
24日	凯恩与林奇2 伏天	TPS	Io Interactive
24日	黑手党2（美版）	ACT	2K Czech
26日	我的新娘 只属于你的新娘	SLG	Idea Factory
27日	黑手党2（欧版）	ACT	2K Czech
2010年9月			
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
14日	★光环 致远星（美版）	FPS	Microsoft
15日	★光环 致远星（日版）	FPS	Microsoft
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft
28日	★丧尸围城2（美版）	ACT	Blue Castle Games
30日	★丧尸围城2（日版）	ACT	Blue Castle Games

Wii W-i-i

2010年7月			
22日	影之塔	ACT	Hudson
29日	★战国BASARA3	ACT	Capcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
03日	迪士尼想唱就唱 家庭合唱	MUG	Disney Interactive
05日	俄罗斯方块聚会 豪华版	PUZ	Tetris Online
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
26日	一闪女皇	FTG	MileStone
31日	★银河战士：另一个M（美版）	ACT	Nintendo
31日	侦探家族	PUZ	Wideload
2010年9月			
02日	★银河战士：另一个M（日版）	ACT	Nintendo
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
21日	吉他英雄 摇滚战士	MUG	Neversoft

NDS Nintendo Dual

2010年7月			
22日	家庭教师 Hitman Reborn！ DS火焰对战XX	FTG	Takara Tomy
22日	妖精的尾巴 激斗！ 魔导士决战	FTG	Hudson
22日	电车GO！ 特别篇：复活！ 昭和的山手线	SLG	Taito
22日	六角猜谜2	PUZ	NBGI
29日	假面骑士战斗 卡片大战	TBG	NBGI
29日	Let's漫画家DS Style	AVG	columbia
29日	巫术 忘却的遗产	RPG	Genterprise
29日	★重装机兵3	RPG	角川Games
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	宝石宠物：来魔法房间一起玩游戏	SLG	MTO
05日	超恐怖故事DS 青之章		
05日	光之美少女 打扮合集	ETC	NBGI
05日	俄罗斯方块聚会：豪华版	PUZ	Tetris Online
05日	海豹宝宝3：好多小可爱	SLG	columbia
05日	战斗之魂DS	SRPG	NBGI
19日	变身公主偶像DS	ETC	SEGA
2010年9月			
02日	忍者乱太郎 学年对抗战猜谜之段	PUZ	Russell
09日	海贼王 巨人之战	FTG	NBGI
07日	蜘蛛侠 破碎维度	ACT	Activision
18日	★口袋妖怪 黑白	RPG	Pokemon
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶 AVG	ARC	SYSTEM WORKS
30日	★大神传 小小太阳	ARPG	CAPCOM
30日	强袭魔女2治愈治疗致松软	AVG	角川书店

PSP Playstation Portable

2010年7月			
22日	★Fate/新章	RPG	MMV
22日	诡计对逻辑：第一季	AVG	Chunsoft
29日	第二物语~她的夏天、15分钟的记忆~	AVG	日本一
29日	NEOGEO英雄 终极射击	STG	SNK Playmore
29日	恋爱少女与守护之盾	AVG	PortableAxl
29日	★初音未来-Project DIVA2-	MUG	SEGA
29日	★伊苏vs空之轨迹	FTG	Falcom
2010年8月			
03日	战斗版国际象棋	PUZ	TopWare
05日	我们的生存游戏 生存对战	STG	BESTMEDIA
05日	风暴情人	AVG	VRIDGE
05日	★幻想传说 换装迷宫X	RPG	NBGI
10日	劲爆美式橄榄球2011	SPG	EA
12日	尸体派对	AVG	5pb.
12日	家族计划	AVG	Contents Traffiic
12日	偶像雀士4	TBG	Jaleco
19日	真·翡翠水滴 绯色欠片2	AVG	IDEA FACTORY
26日	★怪物猎人日记：暖洋洋的猫猫村	ACT	Capcom
26日	★皇牌空战X2：联合攻击	STG	NBGI
26日	地狱犬计划	FTG	MileStone
26日	薄樱鬼随想录：携带版	AVG	Idea Factory
26日	双樱~春日阳光~ さくらさくら -HARU URARA-	AVG	PIACCI
26日	狂热柏青哥P CR铁拳传	TAB	DORASU
26日	二世之约	AVG	Idea Factory
2010年9月			
02日	死神：魂之热斗7	FTG	FTG
02日	白色呼吸	AVG	PIACCI
09日	战国绘札游戏 不如归 大乱	CAG	irem
16日	蓝色妖姬骑士团 妖精和苍瞳的战士们	SRPG	日本一
16日	诡计对逻辑 第二季	PUZ	SCEJ
16日	剑、魔法与学园3	RPG	Acquire
22日	花归葬	AVG	PROTOTYPE
22日	无头骑士异闻录 三分天下	AVG	ASCII Media Works
22日	赛马大亨7 2010	SLG	KOEI
22日	★黑豹 如龙新章	ARPG	SEGA
22日	真恋姬梦想 乙女缭乱☆三国志演义 吴篇	AVG	Yeti
30日	祝福之钟声 携带版	AVG	角川书店
30日	轻音！ 放学后演唱会	MUG	SEGA
30日	星座彼氏：夏 携带版	AVG	honeybee
30日	绯色的欠片：新玉依姬传承 携带版	AVG	Idea Factory
30日	★英雄传说 零之轨迹	RPG	FALCOM
30日	龙珠TAG VS	FTG	NBGI
30日	闪光十字军GOGO	AVG	ASCII Media Works

今年9月之后的重点关注作品

发售日（美版/日版）	平台	作品名	类型	厂商
10月12日/10月14日	PS3/XBOX360	荣誉勋章	FPS	EA
10月14日	PSP	阿尔卡纳之主	ACT	SQUARE ENIX
10月19日/11月4日	PS3/XBOX360	辐射 新维加斯	FPS	Bethesda Soft Works
10月21日	PS3/XBOX360	火影忍者疾风传 终极风暴2	ACT	NBGI
10月22日/10月21日	PS3/XBOX360	征服	STG·ACT	SEGA
10月26日	XBOX360	神鬼寓言3	RPG	Microsoft
10月28日	PSP	噬神者 神机解放	ACT	NBGI
10月预定	PS3/XBOX360	心灵入侵	TPS	SQUARE ENIX
11月2日	PS3	GT赛车5	RAC	SCEA
11月9日	PSP	战神 斯巴达亡灵	ACT	SCEA
11月9日	PS3/XBOX360	使命召唤 黑色行动	FPS	Activision
11月预定	PS3	真说 无限回廊	PUZ	SCE
秋季预定	PS3	三位一体龙士传说 零	RPG	KOEI
秋季预定	PS3/XBOX360	恶魔城 暗影主宰	ACT	KONAMI
秋季预定	Wii	卡比毛线大冒险	ACT	Nintendo

发售日	平台	作品名	类型	厂商
12月22日	XBOX	电脑战机 Force	ACT	SEGA
冬季预定	PS3	圣恩传说F	RPG	NBGI
冬季预定	PSP	寄生前夜3 第三次生日	ARPG	SQUARE ENIX
冬季预定	PS3	小小大星球2	ACT	SCE
冬季预定	XBOX360	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3Publisher
冬季预定	PSP	光明之心	RPG	SEGA
2010年预定	Wii	最后的故事	RPG	Nintendo
2010年末预定	PSP	怪物猎人 便携版3rd	ACT	CAPCOM
发售日未定	PSP	皇家骑士团 命运之轮	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3/XBOX360	特洛伊传说	ACT	KOEI
发售日未定	PSP	最终幻想Agito13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3	最终幻想Versus13	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3	最后的遗迹	RPG	SQUARE ENIX
发售日未定	PS3/XBOX360	合金装备 索利德 崛起	ACT	KONAMI
发售日未定	PSP	啪嗒砰3	MUG	SCEJ



怪物猎人日记 暖洋洋猫猫村

MHP3rd预热 猎人猫猫车出击

作为经典《怪物猎人》系列中吉祥物一般的存在，以猎人们的好伙伴艾露猫为主角的可爱休闲联机狩猎游戏《怪物猎人日记 暖洋洋猫猫村》终于就要发售了。自从上一作《怪物猎人 携带版2G》发售之后已经过去了将近两年半，在新作《携带版3rd》即将降临之前，可以说是给诸位猎人望梅止渴的一款小品级休闲作品。在这个游戏中，育成各种职业与性格猫猫，带领它们代替猎人进行狩猎。这边是可爱的猫猫，而对手也是可爱的龙龙，这个游戏可以说是将可爱进行到家了。继承《MHP2G》的猫猫在这个世界展开冒险，并且为《MHP3rd》留下神秘的礼物。各位猎人不要犹豫，快快投入猫猫育成的世界中来吧！



皇牌空战X2 联合突袭

ACE之翼 翱翔于未来的天空

20XX年，由于金融危机而疲敝的世界。所属于民间军事会社“马丁内兹保安”的玩家作为战斗机驾驶员，以“安塔尔”为通信代号参加加入公司后的第一次任务的共同军事演习。……然而出乎意料的是，在演习现场出现了谜之武装集团展开了战斗。本作的剧情就此拉开了帷幕。

8月又一款名为ACE的作品，不过此ACE非彼ACE，硬要说的话就是仅有超时空要塞的VF机体飞行模式的ACE就是了（误）。系列向来以深刻的剧情为卖点，相信本作在注重联机的同时，在剧情上也能给我们以同等的惊喜。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障

PS2	PSP GO	PSP3000	NDSI	PSP 250G	360 120G	Wii	NDS LITE
900 北京鼎好	1600 北京报价	1700 北京鼎好	1200 北京报价	2490 北京报价	2400 北京报价	1760 北京报价	750 北京鼎好
900 上海报价	1600 上海报价	1550 南京阿童木	1200 上海报价	2500 上海报价	2400 上海报价	1780 上海报价	800 上海报价
900 广州报价	1600 广州报价	1900 广州报价	1220 广州报价	2480 广州报价	2350 广州报价	1750 广州报价	800 广州报价

NDSILL	PSP手柄	360手柄	Wii手柄	Wii经典手柄	Wii平衡板	iDSI	16G 记忆棒
1500 北京报价	300 北京报价	300 北京报价	420 北京报价	150 北京报价	600 北京报价	1240 北京报价	400 北京报价
1490 上海报价	300 上海报价	310 上海报价	400 上海报价	120 上海报价	650 上海报价	1220 上海报价	380 上海报价
1520 广州报价	300 广州报价	340 广州报价	390 广州报价	130 广州报价	630 广州报价	1220 广州报价	380 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速， 因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2010年9月10日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

●消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱

■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料,包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。
2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

南京阿童木电玩专卖



本公司创立于1988年，20多年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000主机：1380元 ★PSP3000主机：1550元
★NDSL主机：780元 ★NDSI主机：1100元 ★Wii主机：1420元
★PS2 9万系主机：780元 ★120GB薄版PS3主机：2250元
★XB360（双65纳米)主机：1760元 ★PSP GO主机：1580元
★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）
邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008
★分部：珠江路店 地址：太平北路108号旁（新华海数码广场旁）自营店：纪先生 王天智总经理
★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，可以加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

北京鼎好信诚游戏精品店



本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

本店仅有广安门桥南一家实体店，中关村并无分店，请消费者注意辨别。
本店郑重承诺，所售商品均系原装正货。让您在本公司购物省心、放心、安心。
本公司经营各种游戏机配件，PS3、360、PSP正版游戏，价格低廉，如需要请来电咨询！
★PS3薄机：主机+电源+AV线+手柄+手柄连接线+120G硬盘+说明书：2320元
★Wii完美破解：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1200元
★PSPGO套机：主机+电源+电池+16G内存+原装数据线+贴膜+说明书：1600元
★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：1450元
★PSP1000经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+8G棒+数据线+游戏：980元
★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1850元
★PSP3000 二厂套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳 +贴膜+8G棒+数据线+游戏：1650元
★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+512M内存+游戏:1550元
★PS Ⅱ 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+五张游戏：900元
★NDSL韩版套机：触笔+原锂电+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+读卡器+水晶壳+包：1000元
★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1380元
★IDSi套机:主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+贴膜+说明书+游戏+包：1400元
★IDSL套机：主机+电源+触笔+说明书+DSTT卡+2G内存+膜+游戏+包+水晶壳：1180元
★NDSL：主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内存+贴膜+游戏+包：780元（颜色齐全）
本店现有各类刻录光盘，PSP经典游戏合集.PSP最新游戏合集.PSP中文游戏合集.PSP最新超清晰电影合集.NDS最新游戏合集.PSP模拟PS游戏，价格欢迎电询!
本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费
★电话 010-63274599 手机：13691057756/13810171305★邮编 100053
★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座4层403C
★乘车路线：5路、122路、49路、 410路椿树馆站下
★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

赤银的红魔馆



继承上期的传统，本次红魔馆依然是只有1页，某些认为最近电软动漫相关内容过分增多而不合胃口的读者大人不知您是否满意了呢？嘛……玩笑而已无需当真，其实不过是没有多余的对开做两页而已，而且考虑到本人无限拖稿的宝具固有结界随时发动中，外加本次有A.C.E.R的任务，果然沛沛的决断还算是明智的吧？闲言少叙，迄今为止的红魔馆一直没有一个固定的主题不免令人有丝困惑，或许没有主题正是我们的主题，但是所谓方向性的东西还是应该要有的？嘛…以我自己而言还是没有固定的方向，想些什么就写什么比较舒服，大家有什么想看到我写的内容其实也可以来信或是博客留言向俺申请的？至于是否接纳就是俺的问题了（冷笑中）

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：赤银的红魔馆		2010年8月2X日	
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	伪宅版
	铜版纸	无限制	1Page	永远的18岁

赤银的红「模」分馆

本次红模馆篇幅大增，可喜可贺（虽然现在的篇幅依然还是很简陋）。说起世上的模型果然还是以高达为主，虽然其他诸如超时空要塞、机战OG、右边提到的Muv-luv等等系列的机体也都不乏佳作，但毕竟大半还是高达的天下。至于人形手办、Figma、粘土、SD之类姑且也都应该算在模型之列？不过从可操作性上讲，自然是需要自己组装的萝卜更有成就感呢。本馆虽然对各类模型手办无区别对待，但考虑到赤银手头存货有限，所介绍的还是以近期购入的实物为主，当然会因此产生某种偏向性，还请各位看官事先谅解。

由于赤银这阵子在萌机甲，所以最近大概会以这方面为主。上次的UC独角兽和重装VF25F不知大家感觉如何呢？这期再放张沛沛的作品给大家。（你不觉得放这么小浪费了人家的单反么）

咳，总在晒图果然很不好，接下来让俺给大家介绍一点BANDAI高达模型的基础知识好了。

今年正值钢普拉（所谓“钢普拉”是日文“钢弹塑料模型”的缩写，我们叫“高达模型”就好了）诞生30周年，自1980年7月最初的1/144元祖高达的模型问世以来已经过去了30个年头，各种规格设计的模型层出不穷。现存主流的高达模型大致可以分为如下图的HG、MG和PG三个种类。除此之外，还有少见的FG以及纪念钢普拉30周年新推出的超可动RG系列等等。这次去买A.C.E.R的时候同时入了7月末新出的RG元祖高达，不过由于小沛对某人固有结界的强烈抵制，因此最终被封印起来了……下期红模或许会上成品图，以及没人会期待的迟来的评测，于是还请大家期待吧（到底期不期啊orz）。







规格	大小比例	适合人群	说明
HG	1/144	初级爱好者	最初发售的HG，简约为主，无需胶水和涂装，可动性一般
MG	1/100	进阶爱好者	HG大型化高级化的结果，可动性与华丽程度皆有提高
PG	1/60	深度爱好者	最为真实与精细，可动性极强，需要一定喷涂技术，高手向





赤银推片区

动画7月新番开始也有一阵子了，想必大家也都各自找到自己喜欢的作品了，赤银在这里也就不多插嘴了。于是乎在这里我们将推片区转型为游戏推荐区好了。电视游戏前面杂志里介绍得也差不多了，俺这里就不班门弄斧了（这成语用这里合适么？话说目前为止每句话都是“了”结尾你写起来就不觉得变扭么）。咳咳，白银你好。考虑到第一次光临在下红魔馆的客人果然还是每期都要介绍一下吗？括号里废话的是我的“现实逃避用假象人格”——白银，恶口吐槽役担当（请多指教）。进入正题，本期将为大家介绍的是于7月30日发售的PC平台游戏《Muv-Luv Alternative Chronicles 01》。

Story

Beings of the
Extra
Terrestrial origin which is
Adversary of human race
——BETA（与人类敌对的地球外起源物种）





宇宙中无数存在的并行世界其中之一——Unlimited，在这个地球上从1973年开始人类展开了的与来自宇宙的外星生命体BETA的战争。在BETA超出人类想象的进化速度和物量攻击下，人类阵营节节败退。近30年的时间内世界人口锐减到仅有10亿，欧亚大陆完全被占领。担任人类反攻关键的Alternative4计划由于迟迟没有进展终被放弃。使一部分具有优秀基因人类（十万人）放弃地球，前往遥远的巴纳德星系寻找新的容身之地之后，留下人类发动了最后的“巴比伦作战”——使用全部具有强大副作用（造成动植物无法生存的重力异常）的强力大规模杀伤性武器G弹进行的焦土作战。其结果，全部26座BETA在地球上的据点“HIVE”被G弹夷为平地，大量的BETA化为灰烬……似乎人类最终取得了胜利吗？不，新的灾难降临了。由于大量G弹同时爆发的副作用，整个欧亚大陆陷入重力异常，世界七大洋的海水全部集中到了欧亚地区。被称为“大海崩”的这一灾难，使地球对面的太平洋大西洋几近干涸蜕变为满是雪白海盐的沙漠。与此同时发生的电离层异常以及近地卫星的大量莫名同时损坏，致使人类丧失了远距离通讯手段。沉浸在战胜BETA喜悦中的人们，瞬时被分崩离析陷入另一番窘境。然而更令人绝望的是，BETA并没有被完全消灭，无数BETA依然存在于这已然千疮百孔的世界！

在这绝望的地平线上，为了人类种族的延续，为了自身的生命与尊严——战士踏上了战场……

作为该游戏集收录的《Muv-Luv Unlimited The Day After》系列第一部序章，本作还是以介绍渲染Alternavive5计划“巴比伦作战”后地球的悲剧气氛为主。 女主角莉莉娅通过对死者的执着所表现出来的对生的渴望，或许是我们这些生活在和平世界的人们所难以理解的吧。其他《女臣卫士》等部分短篇也都还不错。

总而言之，Muvluv系列是一部令人思考生死的意义与人生价值的佳作；但其中也不乏搞笑热血和感人的桥段，有条件的同学务必一看绝对不会令你后悔的！

注：本期点击收藏光盘附赠该游戏的同人MAD，大家可以顺便鉴赏一下。再顺便一提，游戏主角“白银武”和某括号里的“白银”无任何客观联系，还请勿擅自牵线，谢谢。

伪宅新闻眼



话说其实这不是一个栏目，不过是想要借此地吼一下8月13-15日年二度的圣战日——ComicMarket78（以下简称C78）。说起CM不知玩游戏的大家是否熟悉又或是陌生呢？作为日本最大的同人贩卖会，在每年夏季8月和冬季12月举办的世界级同人祭典，聚集了来自古今中外世界各地的同人作者与数不尽的Cosplayer，可以说是天下的宅之盛会。可惜目前为止俺还没有机会亲自前往，实属残念。此次已经第78届CM中著名企业和插画家们的作品依然令人期待，譬如Nitro+的《装甲恶鬼村正 邪念篇》、Tony大神的原画集，还有Udonya的《猎人工口本9》等等（由于某些OX的原因，部分图就不上杂志了……见谅） 那么本次红魔馆到此为止，下期再见吧！



日本游戏的与时俱进

□文／蔬菜汁

前言

在高举中国特色社会主义伟大旗帜下成长起来的我们这一代人，有很多词语是永远忘不了的，比如一个中心两个基本点，比如与时俱进。我当然不打算在《电软》上谈论政治，终归我的中学政治成绩一直处于生死存亡的边界，所以我们今天谈的绝对和政治无关，这次我们要介绍给大家的是，邻国日本在游戏上究竟是如何体现与时俱进的。

反叛要素症候群

在SLG、RPG游戏诞生的历史时期，有着独特的社会背景，当然不知道是巧合还是必然，上个世纪80年代末90年代初有一股自由风潮席卷了世界，世界各地发生了一系列的事件和变化，因为敏感就不细说了，有兴趣的读者可以去GG的说。怎么那么寸，嗨！怎么那么巧，两种游戏的新类型RPG和SLG就在这时诞生了，为什么呢？这到底是为什么呢？专栏的字数必须超过2000字这是不二法则，否则就不能被刊登在杂志上，所以咱必须加入一定的废话才能让这篇文章乍一眼看上去比较有深度，嘿嘿没错，从刚才那句怎么那么寸开始咱就已经在凑字数了，咱是个负责任的撰稿人，负责任的撰稿人和不负责任的撰稿人的明显区别就是负责任的撰稿人会把凑字数的事情——说明，那么，希望在下这颗坦诚的心能够得到大家的谅解（读者开始撕书……）。好吧，书归正传，这个时期除了这两种游戏类型的问世，其实在动画界还有一个了不起的作品出现，这就是高达系列，从一年战争开始的基恩公国、到后来逆袭的夏亚，都是描写不堪忍受贪污腐败的保守政府而奋起反抗的故事，一时间，基恩公国军成为革命的代名词，虽然在这个动画设定中联邦才是正面形象，但是在那个特殊的时代，基恩赢得的欢呼声大大高过了联邦，反派一时间喧宾夺主。根据日本ACG的规则，获得人气的动画都会被改编成游戏，果然，很快，高达系列游戏就纷纷登陆FC和GBA平台，并且火爆一时。

政府的腐败并不是个别现象，而是全世界普遍存在的客观事实，虽然当时尚且年幼的笔者对生活在拜金主义盛行的资本主义国家日本的老百姓们充满了同情和担忧，对生长在这样一个人民当家作主的社会主义国家感到无比自豪，不过还是很快就迷上了高达系列动画和游戏，并成为不折不扣的吉恩fan。另外，在高达系列中一个很有意思的设定也让人回味颇多，作为正面角色的联邦军的高级将领一般都是坐在指挥舰里，在战斗中大喊，“给我冲！”而吉恩公国的优秀将领则是驾驶MS和士兵一起战斗在第一线，喊得是“跟我来！”这不禁让人联想起一则类似的关于纳粹德国和苏联红军的一则笑话，因为不知道此发言会不会被屏蔽，所以有兴趣的读者还是自行查阅为好。

在游戏作品中第一时间反映民心所向，这一时期的日本游戏就这样显示了自身的与时俱进。

RPG与SLG

话不多说言归正传，日本的早期游戏都是以动作游戏（ACT）为主，随着市场的扩大，游戏类型也逐渐增加，如果再这么写下去凑个1千多字是不成问题的，但是本着为银民服务的客观态度，咱还是狠下心，决定言简意赅【鼓掌】。真正引发游戏玩家思考的，是策略游戏（SLG）和角色扮演游戏（RPG）的出现。这两种游戏的出现使玩家的游戏观大为颠覆，在策略游戏中玩家可以使用反派角色，只要策略得当，一样可以赢得最后胜利，比如三国志中，很多人都迷恋于使用南蛮孟获或者骑赤兔的吕布，反派也可以赢得世界？其实这是人权尊重在游戏中的体现，每一个人都有平等的权利，正好似粪土当年万户侯！（喂！乃好像引用错了吧！）角色扮演游戏最初的模式是正义战胜邪恶这一不变真理的客观反映，好吧，咱承认咱的哲学课上中毒太深了，那些文字不知不觉就跑到笔上来了这不是偶的错。但是游戏毕竟是游戏，有它的规则，即使是勇者也要遵循这样的规则，作为勇者你就要去干掉邪恶，干掉一定做坏事的家伙才能升级前进，戴着勇者的称号每天遛鸟看戏装大爷、占着茅坑不拉屎，那也必然会被邪恶的怪物们突突死。每天玩这些游戏乐此不疲的时候，其实我们在潜意识里已经被这些设定打动了，尽管我们有时只是觉得这些游戏的设定很感人罢了。

平等万岁

真正自由的国度绝对不会屏蔽人民的呼声，这不是真理，这是客观事实。日本的游戏和动漫受到民众思想的影响颇深，关于日本ACG本来就有很多的争议，有人说他们闭关锁国正在与世界脱轨慢慢退步，也有人说他们的动漫已经与生活融为一体、自成一派。每一段开头一定要有个引子，这样文章读起来才更唬人。这不是学校的老湿们教的，这是4单元住隔壁的小李教我的，小李是个自由撰稿人，当然他自己戏称自己是一个家里蹲，他的作品最大的风格就是自成一派，他的月收入是很让在下羡慕的，不过丫吃东西老吧唧嘴……不知不觉跑题了，当然，我是故意的，就像上课时听腻了偶尔小憩一下也别有风味一样，你懂得【眨眼睛】。

时间一转眼到了2007年冬天，当国人还在哼唱那一场雪感叹风花雪月的时候，邻国的划时代作品《勇者别嚣张》出世了，这部游戏没有震精的画面也没有果照代言，总之是各种没有，但是凭借蕴含的深意和出奇的创意赢得了P民们的称赞。总之，游戏的大概就是使用各种麻烦最后让勇者OVER，作品以搞笑和讽刺的手法，通过游戏让大家会心一笑，好的游戏游戏就是这样，不光可以让人爽，还会让人诞生思想。本作的老东家史可威尔一直以创新著称，正因为这个企业理念，也使得他们的漫画集团后发制人，即使在集英社、小学馆、德间书店强雄并立的世界闯出了一片天，在漫画界闯入前三。

“我们都生活在这个世界上，我们理应有着平等的权利”，别嚣张团队冒着被屏蔽的危险向世界道出了心声，就算你有勇者的名号也会有OVER的一天，就算是被称作怪物、恶魔们的家伙也有享受生活的权利。



↑《勇者别嚣张2》

电玩三国志



□文／猴子

第三回
前三国时代续：英雄的黎明（前篇）



东洋大地 风生水起

80年代初的电子游戏市场属于电玩的诞生地美国，但是在雅达利崩溃之后，美国的游戏市场陷入了一潭死水的状态。Commodore 64这样的兼容性简易电脑代替游戏机成为市场的主导，但是专业的游戏硬件市场已经不复存在。这种状况要持续到数年以后，我们暂且按住不表；但是，电子游戏并没有因为这次崩溃事件而消亡，实际上情况恰恰相反。就在同一个时期，游戏业在以日本为代表的亚洲地区市场兴盛起来。时至今日，日本作为游戏机发展的前线，其地位始终不曾改变（虽然微软和苹果都在很努力地挖墙角）。

不过话说回来，倒退到雅达利崩溃之前，70年代末的家用电子游戏市场基本上是美国人的天下。在当时的日本，人们对于电子游戏的概念基本上停留在街机上。当时日本的街机游戏除了引进雅达利等美国厂商作品之外，日本本土的一些从事电子产品开发的厂商也看准了游戏这个巨大的潜在市场。在雅达利的“PONG”进入日本之后，就有两家公司开始争相仿制这个游戏。有意思的是，大部分玩家对这两家公司都很熟悉，它们就是世嘉和TAITO。

日本的游戏业，如同它的制造业一样，从模仿欧美的产品开始，到自创品牌加入各种元素，从而脱离“山寨”的阴影，走上前途无限的康庄大道。在汲取了外国制造游戏的经验之后，世嘉和TAITO都开始创造属于自己的游戏。在70年代末期，TAITO的一部《太空侵略者》横空出世，登时风靡日本，进而普及到全世界，成为扫清六合席卷八荒的历史性的惊世之作。



↑“脑白金DS”系列的监制者川岛教授，虽然反对游戏，但是又利用游戏传播健脑的概念，如今他已经家喻户晓了。



席卷世界的“侵略者”

《太空侵略者》之所以这么有名，因为它的游戏概念：“用子弹消灭敌人”在当时是一个了不起的创举。在此之前的电子游戏，基本上都停留在PONG的水平上，说白了就是用光杆挡着光球来回走，完全是一个乒乓球的游戏。后来雅达利把游戏概念稍微改换了一下，将光球从左右弹射改为上下弹射，光杆改在画面下方，并且加入了用光球打中色块使之消失的设计——没错，这就是“打砖块”。这个游戏在日本流行了一段时间之后就陷入了平淡，但是有一个人却因此而得到了启发，他就是创造《太空侵略者》系列的西角友宏。

西角友宏当时是TAITO下属子公司太平洋工业的社员，当时他看到打砖块的游戏之后，觉得“打”这个概念可以再扩展，从“弹球”变为“发射子弹”，用同样会动会发射子弹还击的“敌人”代替砖块，这种游戏体验应该会取得截然不同的效果。考虑到这种游戏属于渲染战争的类型，当时的世界正处于还不怎么太平的时期（冷战还没结束），所以为了世界和平，敌人就变成了来自外星的“太空侵略者”。

虽然游戏制作完成了，但是TAITO对于当时是游戏市场还是不太放心。因为这个游戏的难度显然比其他的要高（别的游戏要么没有敌人，要么敌人不会还击），所以TAITO在将其推向市场的时候显得很低调。不过俗话说得好，“满招损谦受益”，尽管TAITO在推介这部游戏的时候显得十分谦虚（或曰心虚），但是玩家们的反应却出乎他们的意料之外：正是因为有了难度，《太空侵略者》的人气超越了其他作品，成为当时最受欢迎的游戏，而且这股热潮直接冲出亚洲走向世界，连太平洋彼岸的美国人都对这个游戏称赞不已，当时如日中天的雅达利2600也移植了这部作品，并且大卖特卖。而当时与TAITO竞争的世嘉，由于侵略者热潮的冲击，竟然大受打击差点没缓过来。不过这也使世嘉得到了另一次发展的机会，这是后话，我们以后再说。



吃茶文化和硬币大骚动

《太空侵略者》为业界带来的影响是不言而喻的。拜其所赐，日本的街机厅开始像雨后春笋一般在各地流行，当时甚至被称作“Invader House”（侵略者之屋）。那时候最流行的“侵略者”筐体和现在的街机差不多，但是屏幕是向里斜着放置的，纵深感很强。而当时日本一些咖啡厅、吃茶店里用桌子作为筐体，屏幕嵌入桌子里面，上面是一层透明的有机玻璃板。玩家（或者品茗者）们一边惬意地喝茶或咖啡，一边用很少的零钱（10-50日元）玩“太空侵略者”的游戏，这种吃茶店倒是很像现在一些经营桌游的咖啡店一样，使游戏与饮食文化融为一体，而且价格比游戏厅要便宜很多。

相比之下，在游戏厅里玩一次《太空侵略者》要100日元，日本的街机厅都是直接往里投币的，100日元正是一个标准的计价单位。因为《太空侵略者》大流行，日本的硬币一下子变得紧张起来，很多超市便利店都没有零钱找给顾客。为了解决硬币不足的问题，日本的大藏省（财政部）连同日本银行、造币局等部门开始增加硬币的铸造数量。所以从昭和54年（1979年）之后两三年之内，日本的100元硬币造得比其他年份多很多。

与此同时，TAITO街机厅里的营业人员每天都要时刻不停地从街机筐体里掏出已经填满的100日元硬币，一袋一袋地往卡车上搬，很多人累得腰酸腿痛。当时运送硬币的是4吨载重卡车，由于硬币密度大，所以当装满硬币的钱袋堆满车厢的时候，卡车都会严重超载，甚至压坏了车厢的减震装置，看来生意太好有时候也不是好事。据说，当时为了缓解将整袋硬币装车的员工的辛苦，TAITO对载重卡车进行了改造，在车厢后面增加了自动升降装置。根据不可靠的传闻，这也是世界上最初的卡车自带升降机的设备。这种设备现在已经是满大街都能看见的了，不知算不算游戏业对世界的贡献（笑）。



当游戏成为社会问题！

由于“Invader House”过于兴盛，各种不同规模、管理质量参差不齐的游戏厅开始成为困扰日本社会的问题。从《太空侵略者》开始流行的那一天起，电子游戏厅就和迪厅、台球室等娱乐场所一样，成为龙蛇混杂的地方，许多不良少年出没其间，大一点的孩子为了玩一局游戏向比自己弱小的学生勒索零钱也是常有的事情。街机厅的存在引发了诸多社会问题，当时日本很多的学校开始严禁学生进入游戏厅，一时之间成为人们议论的内容。说起来这种问题似乎在哪个国家都发生过，我们当中的不少玩家应该会有类似的回忆。小时候去街机厅玩，学校管，老师管，家长也管。过了N年之后，时代变了，环境变了，技术也变了，但是同样的社会问题依旧存在。只不过在中国，街机厅变成了网吧而已。

实际上，从日本的街机厅受到社会指责开始，围绕着电子游戏利与弊的争论从来没有消停过。尽管时至今日，日本已经成为家庭用游戏机普及率最高、发展最繁荣的国家，但是“游戏厅”和“电子游戏”这类有争议的事物，在日本的一些教育者看来，依然是害人不浅的东西。

这些偏见的存在是必然的。想想日本这么发达的地方都如此，我们心下应该释然了。其实教育者反对电子游戏，也有一定的道理，而且他们不一定100%排斥游戏。这些教育界人士中，最典型的代表就是来自日本东北大学未来科学技术共同开发中心的川岛隆太教授，典型的游戏黑。他曾多次撰文或演说，从神经学的角度——历数电子游戏对人脑的危害。虽然他对很多传统游戏尤其是宣扬暴力的游戏持反对态度，但是又与任天堂合作，开发锻炼大脑的“脑白金”系列，希望用游戏的方式使人们消除对游戏的偏见，真是善莫大焉。



↑《太空侵略者》为日本的街机业带来了第一次辉煌。

暗凌的游戏心灵牧场

——咩喵哞的一些碎碎念

□文／暗凌

释放压力的牧场

有这么一个游戏，在我最早接触掌机游戏的时候就很为之着迷了，当时借用别人的GBC，毅然决然旷课了一下午，在被窝里假装蒙头大睡，一口气玩了十几个小时，当然了，那次是提前准备好了几节干电池的。过了这么多年，游戏的续作出过很多，直到现在我对它的兴趣也未减当年，虽说并没有狂热到每一款新作都第一时间来玩到透彻，但是面对其它游戏感到百无聊赖的时候，总是会想到它——《牧场物语》。我是一个很喜欢植物动物的人，但偏偏养什么死什么还从来没有出现过例外，时至今日每每看到可爱的猫猫狗狗都会产生爱不释手想一把抱走的冲动，也想过许多次弄几盆小型盆栽美化一下生活环境，却深知养花养草养宠物并不是按时浇水定期喂食这么简单的事，于是挣扎纠结再久也只能作罢。好在虚拟的游戏环境还能实现我的愿望，并且将事情简化很多，于是每次拿起《牧场物语》来不玩个两周以上是不会放手的。



↑《双子村》联机偷菜，好像很有趣的样子。

虚拟农夫的乐趣

最近在玩的是《闪耀太阳和伙伴们》这一部作品，由于跳过了DS上之前的几作，导致悲剧时有发生，什么浇水太多作物直接淹死啦，什么挖矿屡屡掉下五层陷阱摔残啦，最无语的是以为无法往妊娠期的牛羊专用的饲料槽里投放牧草。因为用按键操作时每次都会出现对话而无法投放牧草，就疑惑既然这样为什么还要和以前一样有专用饲料槽的设定，然后无视这个设定，只往普通饲料槽里投食，导致妊娠期动物们不满情绪长期高涨，三天两头生病，背包常备动物药若干……在真实世界的时间过去了一个星期之后，才偶然发现可以通过触笔操作来进行投食，当即对自己无语，继而泪流满面，终至为追求完美咬牙狠心砍掉重练。

说起早期的《牧场物语》，在设定方面还是比较贫乏的吧，一个人一块地加一套工具，一年到头基本就是播种浇水收获往复循环，基本以物质方面的成就来作为剧情结局的判断条件，虽然有些单调乏味，但是好在游戏中的时间不需要经过太久，在养成类游戏中还是属于吸引人的好作品的。当时对农耕的设定是多么单纯呀，不同的作物按照预先设定好的天数进入每个生长阶段，只需要保证每天浇水一次就可以坐等作物成熟，遇到阴雨连绵的天气更是连浇水都可以省却，高高兴兴地给自己放假。早期的《牧场物语》没有矿场的设定，一年四季都是可以播种的，冬季也有当季特有的作物可以种植，每当听到悠扬的背景音乐，看着半掩埋在雪地中的大白菜与胡萝卜，愉悦的心情总是会油然而生。进化到现在的作品之后，农耕的设定变得较为严谨，作物的生长阶段变化不仅要看天数，还要满足对光照和水分的需求，同时种植好几种作物的情况下，我几乎要用备忘录来记录每块田地中的作物已经接受了多少光与水，唯恐作物大面积淹死的悲剧再次重演。也许今后的设定会更加细化，例如加入以小时为单位的光照时间精确计量，当天下午六点以后播种的作物不再能够蹭到白天的光照量，嗯嗯，这样就要更加精打细算才可以了，恐怕也会吓倒一部分人吧。

可种植的作品种类在历代作品中进行过多次增减，从一开始的每季一两种蔬菜拓展到每季三四种蔬菜，还加入了草本植物的水果，也曾几度出现过水田粮食作物、花、香草、蘑菇、木本植物的水果等众多种类，出货列表中的条目那可是相当琳琅满目。我最近总是忍不住想象，以后的《牧场物语》会不会根据主角的性别及生日等资料设定，在游戏中可购买的作物种子各有不同，一旦选择后不可变更，然后为了完成出货列表和全部料理菜单，玩家们如火如荼地在wifi上进行各种交易，以换回自己需要的成品或种子，这就必须要求游戏中不能出现制种机，否则交换的乐趣就要被大幅削弱了。这样就算是回归到早期游戏中，同一个版本游戏的男生和女生主角可购买不同种子，只有通过联机交换才能集齐全部作物图鉴的设定，这样的互动是不是要比现在的设定更加深切呢？

《牧场物语》中可以饲养的家禽家畜类一直没有太大的变化，基本一直都是鸡牛羊老三样，貌似也曾加入过建水池养鸭子的设定，但也许是鸡和鸭的定位太接近了，副产品都是蛋类，没有什么新意，所以鸭子终究只是昙花一现而已吧。我很喜欢抚摸动物的小游戏设定，因为向来都是对造型圆圆的动物形象没有抵抗力，所以不管屏幕上是鸡牛羊还是马猫狗，都是被萌翻这一个结果。说到这里要讲一个冷笑话，游戏中的动物绝大多数时候都没有明确的性别设定，一屋子鸡每只每天都会产蛋，而蛋扔在孵化箱里可以孵出小鸡来，牛羊繁殖却需要使用牛种羊种，这是一个曾经困扰我很久的设定，每次想起来总觉得有一种微妙的违和感……

增色的互动交流

单纯的种地养殖再怎么翻花样也还是会让人感到腻歪的，于是《牧场物语》中越来越重视与其他NPC的交往互动，结婚的设定从出现一直沿用到了现在，PSP的IL要除外，在《太阳》中算是达到了最高程度吧，需要收集的100颗太阳石中，竟然多达半数以上要从各个NPC处获取。一方面牧场的耕地面积和动物数量在不断扩大，另一方面还得花费大量时间来回跑路给NPC送礼联络感情，主角一个人实在分身乏术，牧场精灵们的出现实在是雪中送炭，也可以说是必然结果吧。当然，像我这样坚持主角自己包办一切的人肯定还是有的，提前规划好一天时间都需要做些什么，然后分秒必争地去实施，也是我玩《牧场物语》的乐趣之一。

除了以上这些变化之外，主角在牧场中的生活条件也是越来越好了，自宅中除了最基本的家具之外，还添加了很多东西，电视机也从只有天气预报这一个频道变成了多个频道，还能进行电视购物，打电话，付款，然后等着收货就行了，轻松方便呐。泡温泉恢复体力是多么经典的设定，可惜温泉不是每一部作品中都有的，免费的才是最好的，奔向食堂大把花钱吃料理什么的最讨厌了。不过后来加入的增建厨房的设定也还不错啦，配合大容量冰箱可以保存一年四季的食材，自己动手做料理不光可以研究改进菜单配方，还可以拿试验品料理填肚子，好歹比吃食堂便宜吧，虽然我现实中花钱比较没计划，但在游戏里可是不折不扣的守财奴，省越多就等于赚越多啦。

在开始玩《太阳》之始，又有新作《双子村》发售了，虽然还没来得及体验，不过联机的设定着实让我目瞪口呆，联机偷菜这个可以有，难道是开心农场附体了？去年的一整年开心农场堪称风靡网络，连春晚小品都出现了“我妈喊我回家偷菜”这种让人忍俊不禁的对白，其影响力可见一斑，另外还顺带出现了各种版本的qq表白遭遇“我是她妈妈，我来偷菜的”这种喜感事件，国外英文版的同类游戏也吸引了大量的玩家。MMV也许是根据这些启示进行了那样的联机设定，真是妙趣横生。近日刚刚看到现实中也有借着开心农场的影响力来练摊的报道，据说是一个小伙利用周末时间练摊，主要出售袖珍花卉和种子、观赏型蔬菜水果种子以及园艺种植物品，他在摊位前的空地上用粉笔写的“现实版开心农场”是吸引人眼球的最大特色。这个创意还挺受欢迎，很多玩开心农场的年轻妹子都来购买草莓种子和黄瓜种子，小伙的售后服务很到位，给每一位顾客都留了qq号，方便网上进行技术指导，还能顺带偷菜，真是应该为这样的想法鼓掌。

《双子村》里已经将农与牧基本分离，一边是五谷飘香的此花村，一边是牛羊成群的风铃草村，貌似两边地图都很大，专心发展一项产业会开始得比较轻松吧，个人觉得选择风铃草村的人会比较多，因为可以在游戏里养某神兽的关系……目前《太阳》进度还差最后15个太阳石，成功结束剧情后我也打算去风铃草村逛逛。



↑华丽丽的神兽啊，我被雷到了，为什么现实中那么囧的神兽在游戏里能这么萌呢？

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文／雪飞



加藤清正

加藤清正（かとうきよまさ）：1562年—1611年。熊本藩主。从五位下。主计头。出生于尾张爱智郡中村。幼名夜叉丸，元服后改名为虎之助清正。羽柴秀吉的养子。贱岳合战中表现出众，"贱岳七本枪"之一，得到了近江、山城等地3000石的领地。在丰臣秀吉统一日本的战争中表现活跃，1588年得到了肥后北部19万5000石的领地。关原合战后接收了小西行长的领地，成为肥后52万石领地的领主。

从秀吉养子到肥后大名

加藤清正于1562年6月24日，在尾张国爱知郡中村出生。父亲是尾张国的铁匠加藤清忠，母亲是羽柴秀吉生母的表姐妹（或者是亲戚），加藤清忠病逝后，母亲带着年幼的加藤清正投靠羽柴秀吉。1573年加藤清正成为羽柴秀吉的小姓，当时羽柴秀吉还是近江长滨城城主。1576年，加藤清正得到了170石的领地。

由于亲戚关系，羽柴秀吉非常宠信加藤清正，希望加藤清正将来能成为栋梁之材。加藤清正也对羽柴秀吉忠心耿耿，更没有让义父失望。1582年，羽柴秀吉攻占冠山城时，加藤清正不但第一个登上敌城，还亲手杀死了敌军大将竹井将监。

1582年，本能寺之变后，加藤清正参加了山崎合战。第2年在贱岳合战中杀死了敌将山路正国、户波隼人等柴田方将领，名列贱岳七本枪之一，得到了3000石领地的奖赏。

1585年7月，羽柴秀吉就任关白后，加藤清正官职晋升为从五位下主计头。1586年，加藤清正参加了九州讨伐战，又立下了不少功劳。肥后国领主佐佐成政失政改易后，加藤清正得到了肥后北半部19万5000石的领地，并把隈本城定为居城。因为"隈"与"畏"字同音，1607年，加藤清正把"隈本城"改名为"熊本城"。得到肥后的领地后，加藤清正实施了一系列的仁政，重视百姓生活并开展国际贸易，肥后发展迅速，加藤清正也被称为一代名君。

森本一久和饭田直景是加藤清正麾下著名的猛将，这两人也是加藤清正儿时的好友。传说他们三人曾经比试剑术，约定胜者为君败者为臣。结果加藤清正大获全胜，森本一久和饭田直景两人也从此成为加藤清正的左膀右臂。

文禄·庆长之役

秀吉统一日本后，发动了侵略朝鲜的战争，妄图在吞并朝鲜后侵略中国，发起了文禄、庆长之役。在文禄之役中，加藤清正为第二队主将，锅岛直茂、相良赖房等人都归加藤清正指挥。第一队主将为小西行长，加藤清正与小西行长素来不和，4月17日在釜山登陆后，两队人马开始了占领汉城的竞争。占领汉城后，加藤清正和小西行长的第一队、黑田长政的第三队一起北上，在临津江战役中击败了金命元的朝鲜军。之后加藤清正率部向东北方向的咸镜道前进，在海汀仓击败了韩克诚的朝鲜军，占领了咸镜道并生擒了朝鲜的两位王子（临海君、顺和君）。传说在朝鲜战役中，加藤清正还独力杀死了猛虎。不过加藤清正军却是日军中最无军纪的一部，所过之处尸横遍野，屠杀了无数朝鲜人民。

不久后，大明朝出兵救援朝鲜，丰臣秀吉与朝鲜议和，石田三成、小西行长释放了两名朝鲜王子。分别统治肥后的加藤清正和小西行长个性不和，加藤清正信奉法华经，小西行长则是狂热的基督徒。文禄·庆长之役更激化了加藤清正和小西行长的矛盾，最终导致加藤清正和石田三成对立，在关原合战中站到了德川家康一方。

加藤清正终生懊悔的关原合战

加藤清正在自己的领地实施仁政，积极开展对外贸易，深受百姓爱戴，大家都尊称他为"清正公"。加藤清正在统治肥后时期，治理了长年为患的菊池川，不但解决了洪水泛滥的问题，还为百姓增添了大量的良田。肥后境内的水利工程坚固耐用，不少水利设施一直使用至今。江户时代中期的儒学家荻生徂徕 更是对加藤清正极为推崇，认为加藤清正是空前绝后的伟大武将。直到400年后的现代，加藤清正的FANS依然数量惊人。

不过，对加藤清正来说，关原合战也许正是令他懊悔终生的大战吧。虽然加藤清正是武断派，与文治派的石田三成对立，但是他对丰臣家却是忠心耿耿。关原合战前，加藤清正因为和石田三成不和，又被德川家康蒙蔽，因此公然宣称："这场大战是因石田三成的野心而起"。不过在开战时，加藤清正并没有出兵，而是率部守卫自己的领地。同为贱岳七枪之一的福岛正则及其他加藤嘉明、黑田长政等人则亲赴战场，上演了一场丰臣遗臣同室操戈的大悲剧。结果关原合战中西军大败，与加藤清正不和的石田三成、小西行长在战后也被斩首示众，但丰臣家也从此走上了衰落的道路。丰臣家遗臣的内斗削弱了自身的实力，给了德川家康可趁之机。

关原合战后，丰臣家日益衰落，加藤清正为了改善丰臣秀赖和德川家康的关系而奔走四方。丰臣秀赖方也把加藤清正看做最有力的依靠。传说加藤清正在熊本修筑闻名天下的坚城，目的就是想把丰臣秀赖接到熊本城加以保护。

1611年3月28日，丰臣秀赖前往二条城拜见德川家康，加藤清正亲自率领三百名精锐骑兵担负护卫任务，把全部的注意力都集中在秀赖身上，没有露出丝毫破绽。二条城会见后，加藤清正在返回领地路上突然发病，刚刚回到熊本城便撒手人寰。关于加藤清正的死因，几百年来一直是世人争论的焦点。《当代记》记载，加藤清正的死因是花柳病，另外还有梅毒的说法。不过很多人都认为是因为加藤清正是丰臣秀赖的有力依靠，是德川家康夺取天下的障碍，因此被德川家康谋害。事实上，德川家康也一直戒备着加藤清正、福岛正则、浅野幸长等丰臣旧臣，加藤清正去世二年后，浅野幸长也因花柳病去世。关原合战后，支持丰臣家的大名相继去世，德川家康终于得偿所望，夺取了丰臣家的天下。





本栏目征文要求：与游戏相关短文，1000字左右。业界评论、游戏点评均可。
投稿地址：dr@vgame.cn

歪打正着的成功

成功不是必然，歪打正着的点子一样也能成功。今天就让我们看看几个著名的游戏是如何取得出其不意的成功的。

促销品打下的一片蓝天

1980年任天堂街机游戏《雷达站》的街机基板严重滞销。为了消灭这8000块剩货，山内老爷子大胆任用咱宫哥。（可不是宫哥，当年宫本茂27岁……）

当时宫本茂只是为第一开发部打杂，被山内老爷子任以如此重任，宫哥自知任务艰巨，便立即着手开发事项。

首先宫哥分析了《雷达站》滞销的原因，他认为是枯燥的操作方式导致了它的直销。于是宫哥决定改变操作方式，以大力水手为蓝本制作一款游戏。最终这部游戏的成品就是《大金刚》，英文名字是《Donkey Kong》意译也就是《驴子刚》（汗……）游戏发售后老美很买账，一个驴子刚把他们唬得一愣一愣的。本来是填充废弃基板的作品，竟大卖特卖，还卖得脱销。我们也不得不叹服宫哥的实力。初来乍到就创造出了一个不朽的传奇。

喧宾夺主的小矮子

话说大家都认识《驴子刚》里见异思迁的小矮子——马里奥。可是这是他成名后的名字，成名前他还有个土的掉渣、雷的发馅的名字——Video Game这是他老爹宫哥给起的名字。不过还好美国玩家并不知道名字，见Video Game一跃三丈三就给他取了一个有他特点的名字——Jump Man。

《驴子刚》火爆后，大家并没有对主角筋肉大猩猩感兴趣，反而都对拿着“战锤”（《大金刚》中马里奥的职业是木匠，武器也是木匠锤）英雄救美（大金刚中马里奥救的“美”是保琳，是马里奥的初恋）的小矮子情有独钟。

估计宫哥也对Video Game这个名字不爽，一日房东马里奥来收租，收完租开发人员打开《大金刚》游戏发现Video Game简直和房东马里奥一模一样（长得又矮，又胖，还满脸大胡子……）于是马里奥的名字就这么叫开了，宫哥也默认了这个名字。

有了这么拉风的外国名字，马大叔的事业也一飞冲天。他不但抛弃了自己的蹩脚老战友驴子刚，还大搞裙带关系拉上了比自己还高，并且戴一拉风绿帽子的弟弟路易，共同走上了《马里奥兄弟》的大舞台。本是实验性质的把这个《大金刚》的小配角提升为主角，没想到他一炮打响，而且这个小矮子一路高歌成为了任天堂历史上最为成功的游戏人物。甚至连制作人宫本茂都始料未及一个小矮子能如此成功，于是他又趁热打铁，推出了小矮子系列，还给这个小矮子配了个公主当女友。（这会儿他就抛弃保琳了，所以说他见异思迁嘛……）由此马里奥也成为我们熟知的角色了。

把鬼都吓哭的帅哥

《鬼泣》或者说《恶魔猎人》的名字可以说无人不知无人不晓，连我家门口的小孩再看我玩过《鬼泣》后都决定以后从此再也不扮奥特曼了改扮但丁了……可见鬼泣之人气。

其实鬼泣和生化是一家，在完成生化3的开发后，Capcom立即着手生化4的开发。开发人员游历欧洲寻找古堡，作为游戏制作的背景素材。最终的完成品十分惊人，拥有爽快的打击感和华丽的招式，但完全没了生化的样子。Capcom决定保留这个版本，并做一些修改成为一个全新的系列，这就是我们今天的鬼泣。现如今鬼泣的销量已过10000万，成为了Capcom的吸金利器。

大雾中瞪着你的那双眼

说起寂静岭大家都会想起阴森的背景、恶心的怪物、诡异的音乐、一按手印就能表里切换的厕所……还有就是雾。雾可以说是寂静岭的特色。主角在变；敌人在变；连三角头的铁面罩都换了一茬又一茬时。寂静岭的雾却是不会改变的，在寂静岭不管走到哪，你都要时刻保持警惕。因为不知何时雾中就会钻出怪物要了脆皮主人公的小命……

不过雾并不是制作人当初的意思，而是因为初代是在PS上推出，而当时PS机能不足无法显示如此华丽的画面，只好加上雾缓解显卡远景处理压力。可是没想到歪打正着，雾的出现不仅大受好评还成为了系列的特色。人们在雾中无法看到未知的危险，反而烘托一种紧张的气氛。

结尾

成功游戏不需太多，歪打正着的电子加上点运气，一个成功的系列应运而生。

□文/河北秦皇岛 陈慧泽

玩具总动员3评价(节选)

这是一款素质优良的电影改编游戏，电影角色还原度很高，场景卡通角色可爱，总体来讲比较适于电影fans和女孩子，一般玩家有兴趣的话也可以一试，玩进去的话还是很有乐趣的。

首先看画面，我想会对本作感兴趣的人第一个想要了解的必然是本作的画面，倒不一定是期待这画面会有多好，而是原作电影本身就是3d动画，画面风格与游戏相近，因此游戏制作上比较讨巧，很容易让人期待画面与电影本身的相似度。何况第一作是95年诞生的，是全球第一部3d动画电影，十几年过去了我想很多人心里也会动一些“现在的游戏画面是不是能够超越当年的动画”的念头。

本作的画面按一般的标准来讲不过不失，中上。第一眼看去有一种“理所当然”的感觉，主要角色做得很像，但就是个游戏的水平，和电影还是比不了。而且里面绝大多数的npc都是乐高小人，你想这玩意儿能高端到哪儿去，所以与期待中的印象还是差不少。但是再仔细观察一下，巴斯光年拉近看甚至可以看到身上的倒影（应该是贴图），奶白的塑料质感不错，还是挺细腻的。游戏可以在1080p下显示，但是看起来仍属于720p的档次，如果分辨率有所提升可能会更好一些。

但是本作画面属卡通风格，所以不一定非得追求特效，美工做得好的话同样可以看起来不错。很多场景都很漂亮，特别是Lotso’s Enchanted Glen那叫个赏心悦目，行走其中宛如置身仙境，非常养眼。很多毛绒玩具的角色，比如小龙、毛毛虫等，简直是MM杀手，巨可爱，身上毛茸茸的质感做得很赞。虽然大部分npc是乐高玩具，但是乐高也分长相，本作的一大系统就是乐高玩具的换装系统，帽子、发型、衣服，几百种素材，而且还有一堆皮克斯动画主题的服装，比如wall-e、超人特工队、怪物电力公司，刻画得很传神，这里推荐Wall-e的服装，那无辜的眼神实在是太赞了。

配乐里有那么几首可以给人留下深刻印象的曲子。电影主题曲you've got a friend in me非常好听，剧情模式里Woody的主旋律（就是第一部里Woody第一次亮相，喊了声“Reach for the sky”那里的音乐）、Buzz的电子游戏里的音乐，与电影原作接轨，很有代入感。Toybox模式里的配乐原创性就比较大了，但还是有皮克斯动画音乐的影子（比如有一段旋律很像皮克斯短片Boundin’的配乐），以西部风格为主，很悦耳。

游戏操作比较友善，毕竟是电影改编游戏，对玩家要求不可能很高。跳跃、攀爬判定很宽松，和神秘海域类似，甚至攀爬的动作都有一股子德瑞克的味道；射击要求不高，有一定的辅助锁定功能；快速前冲的时候常会因为地形原因撞上斜坡或者障碍物而影响流畅度，但是无伤大雅；骑马、骑龙的操作比较舒服，可能是风格较为卡通的缘故，不需要做很真实，转向之类的动作很快，跟人一样，没有一般游戏里诸如骑马向后转还要转个圈的负担；开车的手感不好，加速度很块，难道是故意模拟的玩具车的感觉？不过好在本作并没有很难为人的赛车关卡；视角控制一般，剧情模式下整体效果还不错，



有些场景视角是固定的，大部分是自由的（还是参见神秘海域），toybox模式下视角全自由，有时在靠近建筑物的时候会有些乱，开车骑马的时候视角也不是很好控制，主要是在驾驶状态下加速后视角会缓慢地转回背后视角（同一般赛车游戏的视角），但是坐骑本身的操作又非常灵活，产生了冲突，你要是骑马的时候一会朝这一会朝那，视角往往会跟不上。

本作的游戏内容比较独特，分为两个模式，剧情模式和toy box（沙盘模式）。说它独特是因为这俩模式简直就是俩游戏，而且toybox实际上占用的游戏时间大大高于剧情模式，有点本末倒置的感觉，很不理解为什么要如此设置。或许是出于成本的考虑。

□文/山东泰安 靳荣辉

*以上作者观点不代表本刊立场

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

出题老师：炉心融解

题目1：总结一下史上最骗钱的游戏

出题老师：surferjohnny

题目2：最让小编深恶痛绝的游戏系统设定

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：最能装钱的口袋

首先我要给“骗钱”正名一下，我认为能骗钱的游戏首先必须有着较高的品质，否则大家不会去买，但每一续作却并不用做很大的改变，并且还要运用其他营销手段来增加收入。基于以上原因，我觉得《口袋妖怪》系列绝对属于此类。其每一作都很好玩，但系统的改变微乎其微，只不过增加了大量新妖怪，故事情节也大同小异，并且每次分为多个版本发售。看着每一作几百万套的销量，你能说他们不是在“骗钱”吗？对了，多版本的主意是宫本茂出的，这老小子果然不怎么地道，但是我喜欢！

作文题目：自力更生的悲哀

小沛我玩游戏不太喜欢依靠攻略，但有些游戏的系统设定却逼着你非去翻攻略不可，仅凭你一个人摸索几乎是不可能完成的，或者非常非常困难。我所说的不单指某一系统，而是一个类别。例如《机战α》里面的熟练度，如果不事先知道正确的分支选择，那么就会错过很多隐藏机体，而这就必须先看攻略，否则等你自己都找对，恐怕得用几个月的时间。另外还有《DQM》系列里面的配合表，这个系统让我又爱又恨，我承认配合很有乐趣，但如果可以从游戏中找到配合线索岂不更好，然而每次都要翻攻略，搞得我离开攻略都不敢玩这个游戏，生怕去某个地方错过什么怪物，也不敢私自配合，就怕浪费了某个怪物。

考生姓名：赤银　烤号：APTX4869　学校：白陵柊学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：没有最骗钱的游戏 只有愿意受骗的玩家

什么才算是骗钱的游戏？这个定义很成问题。制作不够精良？游戏内容不够吸引人？但是这些游戏正因为如此铁定会卖不出去，自然也骗不到钱。那么什么才是真正的骗钱？事前宣传很好，游戏官网封面都给人以好的印象，但是实际游戏却差强人意。不过这比起骗钱似乎更多的是称之为“地雷”。说了这么多，你会问我：你认为最骗钱的游戏是什么呢？答案是没有。喜欢一个游戏的人自然能够从中找到价值，而不喜欢一个游戏哪怕制作再好也是骗钱。我只玩自己喜欢的游戏，所以我从未被骗过。

作文题目：用“听觉”看世界

说起游戏中最令我关心的部分应该算是声音了吧，无论是声优还是背景音乐或是主题曲，因此一款游戏最让我受不了的恐怕就是没有语音了吧。俗话说的好——“没声音再好的戏也出不来”。哑剧虽然也算是一种艺术形式，但果然活在有声世界的我们果然还是更容易被他人的声音所感动。哪怕是听不大懂的英语游戏，凭借声优们出色的配音来体会场景的氛围，将剧情感同身受也是一种至福的享受。总之我要说的是，无声什么的最讨厌了~人家要全程语音了啦。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12,17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：无双帝国猛将全是“赚”

自从光荣在352开始发现了《猛将传》这条赚钱大法之后，以后的代代三国无双在经过简单系统变动和武将人数变化后都会推出猛将传，后来更甚再推出《帝国》，出完还可以出特别版。而厂商的目的无非也就只有一个，最大限度榨干玩家们的钱包。不过热爱该系列的玩家也早都习以为常，就如同某笑话里等待楼上再扔第二只鞋子的倒霉房客，我就一直以为接下来光荣将要推出的是355猛将传而不是356。

作文题目：家用机育成不等于网游

《真·三国无双》系列凭借着其丰富的养成要素以及多样的战场事件和素材拿法一直被国内玩家所津津乐道。但是在五代中，各个武将的武器以及马镫的入手条件都改成了在关卡中随机取得，而且随机刷出品质上乘的马镫和武器的概率相当低。可以说，这种过度网游化的设定使无双系列的精髓部分大大流失，355的惨淡收场也就可想而知了。家用机育成游戏之所以能和网游区分开来，靠的就是自成一格的游戏方式，希望广大电视游戏厂商不要忘本啊。

考生姓名：莫邪　烤号：EVA-00　学校：潇湘书馆

密封线外吐槽你就输了

作文题目：各种版，你挺住了么？

说到骗钱，脑子里瞬间闪回《生化危机4》，NGC版，PS2“砍头”版，Wii完美版，不但跨平台，跨世代，跨操作方式，销量还骗得颇为可观，不得不说是一大成功典范啊，强化了画面，加了服装，再加上美女剧情，一款游戏足足卖了三年……尽管如此不得不承认生化4还是非常值得一玩的，特别是最后的Wii版，举起光枪射击的感觉极有代入感，仿佛觉得这就是小时候想要实现的游戏梦想。相信全球有不少玩家被“骗”得那个爽啊……

作文题目：我望云

说到最苦手的游戏设定，不得不痛苦的提到跳跃（大约是自身初始能力的关系而导致游戏人物的成长也受到影响吧……）而最痛苦的莫过于多年前《武刃街》中我望云一段立柱加翻墙跳了吧，那三面墙足足挡了我两个半小时啊（我可是记着时间的），在第一面墙上摸索起跳点以及起跳方式就费点半小时，当我好不容易登上地二面墙，狗血的视角居然不让我看到底三面墙在哪，往哪跳啊！！！只能重复的对着未知的墙壁摸索了。也不记得是在第几十次再挑战后终于踏上第三面墙，那一瞬间激动紧张的无以复加时一个失误的操作（最后冲刺没使出来），使整个世界都平静了……掉回原点，我站在地上只能静静地相信“好吧，菩提本无树，明镜亦非台……”不过现在回想起来，当我跳过去脚踏到了下一个阶段的平台时的心情，像极了轰龙在一瞬间到在面前所带来的那种成就感和征服感……也许游戏总会有不如人意，但是玩游戏的人却会一直坚持下去！

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：香蕉什么的最讨厌了

1.最骗钱的游戏

要说骗钱的游戏我没少玩，但是要说个最骗钱的还真不好抉择，这次就说说战国BASARA3吧。先说明一下，这游戏不是我认为最骗钱的，但又总想说点什么，大家就当我在吐槽吧。本次吐槽的关键点在于游戏角色部分，之前那么多建模招　式都几乎成熟的角色被砍掉不用，这不得不让我们想到“英雄外传”这几个字，其实对于这种资料篇性质的游戏本人一直持鄙视态度，从一开始就注定要出资料篇的游戏肯定是个阉割产物，把一个游戏分成两次发售肯定能多赚一些钱，但同样也会流失部分玩家，有这样的精力还不如把游戏一次做好，然后专心投入到续作的开发中，最后宇多田想模仿当年三上的语气：香蕉3不出英雄外传我就把头给你当板凳~

2.最不喜欢的游戏系统

如果一个游戏的系统让我讨厌我是不会去继续玩的，不过难免会有自己喜欢的游戏突然抽风一样的改变风格弄个很让我不爽的系统出来，比如战国BASARA~（众人：这游戏招你惹你了？亏你还做人家游戏攻略，还做那么多页！）香蕉2的时候那该死的100层就让我非常抓狂了，我现在都不知道当时是什么支撑我把所有角色的100层过完的。这次的3代虽然没有了这100层的设定，但是多支线的复杂度绝对不会比它差多少。各个角色的四字真言就要反复通关4次，游戏重复性实在是大的可以，砍草类游戏玩起来是很爽，但是这样子反复的游戏真的是很恶心人的一件事情。更何况我是个奖杯控，争取在我没有疯掉之前白金了吧~



以下是本期编辑们想和各位读者讨论的热点话题：

话题1：你最期待在今年的东京电玩展上得到哪些方面的消息？



先向外折一次

话题2：你认为下一代游戏主机应该达到什么样的性能？或者有哪些改进？

（如果您还有想要写的东西，那就另附信纸吧。）



再向外折一次
放进信封



北京市东城区安外邮局75号信箱 100011

GAME SOFTWARE VOL.282
电子游戏软件 编辑部 收

寄件人 ....

来信类型：□闯关族的家 □龙哥热线 □投稿 □应聘 □其他



低碳环保信

您还可以从以下网址：www.vgame.cn/DR282.doc 下载电子回函，填写后以附件形式发到DR@vgame.cn邮箱即可，同样可参加抽奖。

DR@vgame.cn

感谢您的支持，让我们一同对刊物进行评价，以便我们做出调整和改进！

你的头像（照片、手绘均可）

姓名：
性别：
年龄：
职业：
电话：
QQ：
邮编：
地址：

☐ 愿意将个人信息公开以便交友的读者，请在前面的方块里打勾。
对自己的简短评价：

我有话要说：［闯家留言榜］

（想说什么都行，妙语连珠者则全篇登录闯家。）

本期《电软》调查内容

1、您对本期杂志封面的评价
☐ 非常漂亮 ☐ 风格一贯 ☐ 略显呆板 ☐ 配色不佳

2、您对本期杂志整体内容的评价
☐ 很有创新，内容丰富 ☐ 进化不太大 ☐ 做得远远不够

3、对本期卷首的王俊生评论文章的看法
☐ 评论一针见血 ☐ 阅读性尚可 ☐对文章观点不认同

4、对天野喜孝访谈的评价
☐ 读后获益不少 ☐ 与游戏关系不大 ☐ 不喜欢这个人

5、游戏新闻眼
☐ 新闻报道很全面 ☐ 时效性方面欠缺 ☐ 新闻形式需要改变

6、闯关族的家
☐ 内容丰富多彩 ☐ 主持人太多了 ☐ 回复得不够有趣

7、龙哥热线
☐ 问题回答得很详细 ☐ 问题选择欠妥 ☐回答不够准确

8、攻略（幻想传说 换装迷宫X）
☐ 流程详尽，非常实用 ☐ 感觉一般 ☐ 根本不玩这个游戏

9、攻略（异世纪传说R）
☐ 特稿结合攻略，形式新颖 ☐ 可读性一般 ☐ 不喜欢

10、特稿（跨平台游戏品质的升与降）
☐ 选材佳、内容棒 ☐ 可读性尚可 ☐ 不喜欢这个特稿

11、对于本期“期末烤场”回归的看法
☐ 很有趣，支持回归 ☐ 评论不够个性 ☐ 不太喜欢

12、对于《电软》举办活动 的看法
☐ 大力支持 ☐ 希望举办地点更多 ☐ 希望比赛游戏经常更换

本期奖品

填写回函卡内容并寄回杂志社，即可参加抽奖活动，请填写真名和详细地址，否则奖品无法邮寄。本活动奖品定期会有更新，一定要持续关注哦。另外，请您按照自己的喜爱程度，在下列奖品右下角的圈内按顺序标上①到⑥，我们将优先考虑您的选择。（①代表最喜欢，以此类推）



怀旧款《暗黑破坏神》角色手办



Wii 专用
带底座方向盘



游戏主题棒球帽
（图片仅供参考）



游戏主题T恤衫（图片仅供参考）



最终幻想主题
铁皮笔记本



Hello Kitty 主题阳伞

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

2010年9月上 绝赞发售中！

内容改版高清视频
支持PSP播放

DVD影像内容

●魅力抢眼秀（最新游戏视频）

皇牌空战 突击地平线(PS3/XBOX360) 生化奇兵3 无限(PS3/XBOX360) 使命召唤 黑色行动(Wii/PS3/XBOX360) EA创造(Wii/PS3/XBOX360) 杀出重围3 人类革命(PS3/XBOX360) 摩托风暴 启示录(PS3) 激情演奏 六弦飞舞(PS3/XBOX360) 肖恩怀特滑板(Wii/PS3/XBOX360) 索尼克 色彩(Wii/NDS) 圣恩传说 F(PS3) 模拟人生3(全平台) 绝对征服(PS3/XBOX360) 战锤40000 星际战队(PS3/XBOX360) 杀戮地带3（PS3）

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《凯恩与林奇2 伏天》 黑帮大作再归来

《黑手党2》 全新冒险





●EOV2010 系列视频

十大精彩瞬间

梅原大吾 对战 EG RICKY ORTIZ

●格斗道场

《超级街霸4》松下决赛录像

●特别收录（光盘内附赠内容）

《异世纪传说 R》ps3游戏BGM用音乐集

《战国BASARA2》动画连载5~6集

《怪物猎人日记 岌岌可危猫猫村》动画连载1~2集

PSP最新游戏奉送

等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《使命召唤》经典新作再现 《皇牌空战》向着地平线远征

Xbox 360 / PS3 / Wii版《使命召唤：黑色行动》是Activision公司出品的射击类游戏《使命召唤》系列的第七部，由Treyarch工作室制作开发， 故事设定在越南战争与北极、古巴等一些冷战地区。玩家将扮演神秘组织成员，进行暗杀、不可告人的任务。新作中，融入了录影与编辑的功能，方便玩家可以把精彩一击的影片能更好的呈现。游戏预定11 月9 日问世。Namco Bandai Games近日发布了《皇牌空战》的最新作《皇牌空战：突击地平线》，游戏支持单人任务模式和多人联机模式，在明年将登陆XBOX360和PS3平台，玩家们敬请期待吧。

13Min 《黑手党2》黑帮大作再归来 《凯恩与林奇2：伏天》全新冒险

《黑手党2》是全世界销量达到两百万的《黑手党》的续作，游戏带领玩家进入1940 年至1950 年美国黑帮社会的虚拟世界中，玩家扮演黑手党的其中一员，帮组织完成各种黑道任务，和前作不同的是，新作强化了肉搏和武器的系统，玩家可以运用各种技巧和更多的武器，来击败对手。《凯恩与林奇2：伏天》故事背景发生在上海，游戏中加入了各种拟真的游戏画面和场景，画面会随着故事的进行而穿插许多过场，让玩家有种更真实的感觉。此款游戏的推出，相信一定会给玩家们带来更大的爽快感！

5Min 《幻想传说：换装迷宫X》最新经典游戏赠送

PSP版《幻想传说：换装迷宫X》是NBGI旗下著名的传说系列RPG最新作，本作复刻了《幻想传说》正篇和2000年的《幻想传说：换装迷宫》，并以最新的系统重新制作了两款游戏的战斗系统，将两款游戏结合起来进行了全新的演绎。本期《电击收藏》特别为玩家们准备了《幻想传说：换装迷宫X》这款最新的经典游戏，以方便各位游玩，本期如此精彩的内容，大家千万不要错过！同时也希望玩家们能够喜欢这款游戏。

10Min 《异世纪传说：R》PS3游戏BGM用音乐集

《异世纪传说：R》是《异世纪传说》系列最新作，继承跨时空穿越动作机器人大战的主题，并以高精度3D建模呈现各作品中帅气震撼的机器人战斗场面。游戏以原创行星“艾利亚”为舞台，来自不同时空的众多机器人动画作品角色与机体纷纷被转移到这个未知的异世界，与神秘敌人交战并解开艾利亚的秘密 。本次《电击收藏》中，特别为大家奉献《异世纪传说：R》中出现部分作品的原声音乐，供大家放入PS3硬盘设定为游戏BGM，在激烈战斗的同时欣赏各个作品的优美旋律！

15Min 《SSF4》决战结束 决赛内容全面报道

历时一个多月的“《超级街霸4》北京争霸赛”终于在8月7日开始最后的冠军争夺！本次进入决赛阶段的16位选手们表现的也都非常不错，都发挥了自己的最高水平。比赛现场气氛更是火爆，这真是一场高手与高手之间的较量！如此精彩的比赛内容，当然要和大家一起分享。本期的《电击收藏》中，特别准备了这段华丽比赛的详细内容，以供大家来欣赏和了解。究竟谁是首届“《超级街霸4》北京争霸赛”的冠军呢？就请各位一起到光盘中去寻找答案吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。

●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920


Another
Century's
Episode
R
SMS007